
MSX
Nº 39 JUNIO 1997
hnostar
La revista de los usuarios de MSX
japón
MSX Canvas en Kurashiki
ESE RAM DISK Seminar
Tilburg 97
LA GRAN FERIA HOLANDESA
XI Encuentro de usuarios en Barcelona
El mayor encuentro de MSX a nivel nacional

Sumario

Nº 39 · IV ÉPOCA · JUNIO 1997 · 1000 PTAS





Fotos de Tilburg y Japón en la... en colo... últimas páginas

Y además ...



La revista de los usuarios de MSX

EDITA
CLUB HNOSTAR

COLABORADORES
Manuel Pazos
Rafael Corrales
Juan Miguel Gutiérrez
Ángel Cullá
Jorge Ortega
Diego Millán
Ramón Castillo
Antonio Fernández Otero
Daniel Gallimberti (Argentina)
José Plácido Rafanelli (Brasil)
Adriano C. Rodrigues (Brasil)
Kuniji Ikeda (Japón)

REDACCIÓN
Jesús Tarela
Ángel Tarela
Álvaro Tarela

FOTOGRAFÍA
CLUB HNOSTAR
Stephan Szarafinski (Holanda)
Katsuyuki Sakanoshita (Japón)
Satoshi Abe (Japón)
Ademir Jorge (Brasil)
José María Alonso
Club Mesxes

MAQUETACIÓN Y FOTOMECÁNICA
CLUB HNOSTAR

FILMACIÓN
4-CROMÍA, S.L.

IMPRIME
TÓRCULO

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15700 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax (981) 80 72 93
Internet: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar

DISTRIBUCIÓN
España: Club Hnostar
Brasil: Cobra Software
MSX Brazilian Team
Italia: I.C.M.
Holanda: Sunrise Hardware Service

Depósito Legal: C-949/94

Publicación trimestral destinada a preservar el sistema MSX.
No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.

editorial

Los japoneses, fieles al sistema

Para una gran mayoría de japoneses, el MSX es un ordenador muy especial, tan especial que prácticamente ha sido el primer ordenador que han tenido, igual que muchos de nosotros. Basta preguntar a cualquier japonés y éste te dirá que tuvo un MSX1 ó MSX2. Los más fieles, sin embargo, lo siguen conservando e incluso siguen desarrollando software y hardware. Muchos incluso manifiestan que tienen otros ordenadores, incluso más potentes, pero el que más les gusta es el MSX. Lo que nosotros desconocíamos era la inmensa cantidad de encuentros de MSX que hacen en Japón, y por ello en este número os ofrecemos un adelanto de cómo se realizan allí este tipo de encuentros. Para el próximo número os tenemos preparado otro reportaje, incluso diríamos que mucho más interesante que el que os ofrecemos en este número. Desde aquí queremos agradecer la colaboración de Kuniji Ikeda, Katsuyuki Sakanoshita y muy especialmente a Satoshi Abe quien nos facilitó en el último momento, y a petición nuestra, el negativo para la reproducción de la portada del presente número.



Preparar este número no ha sido cosa fácil, primero por falta de tiempo, y segundo por falta de material cuando la revista tendría que estar haciéndose. Sin embargo, en las últimas semanas se nos ha juntado tanto material que incluso hemos tenido que quitar varios artículos y acortar otros. Para haceros una idea, hemos manejado más de 525 fotografías en los dos últimos meses, aunque sólo se han elegido unas pocas para la revista.

Una decisión difícil para nosotros fue la de eliminar las páginas de From Internet, sección a la que además habíamos dado una nueva imagen. Será en el próximo número, que saldrá después del verano, cuando incluyamos los artículos que dejamos pendientes esta vez. Hasta entonces, que paséis un buen verano.

noticias

La revista MCCM está ultimando el contenido del CD con programas que entregará con su último número

Podéis pedir la revista a la editora directamente. Es conveniente que enviéis antes una carta preguntando el precio de la publicación con los gastos de envío para España. Otra opción es pedirla a través nuestra.

MCCM
Aktu Publications BV
Antwoordnummer 10237
1000 PA Amsterdam
Holanda

Como ya os adelantábamos en el anterior número, la revista holandesa dejará de editar este año la principal revista que existe en estos momentos dedicada al sistema. Todos los que se han suscrito a los tres últimos números (88, 89 y 90) recibirán además un CD recopilatorio con todo tipo de programas. Para la elaboración de este CD, la redacción de MCCM se ha puesto en contacto con bastantes compañías, incluso con grandes casas niponas, solicitando su autorización para la inclusión de sus programas en el compacto, y parece que algunas ya han respondido satisfactoriamente.

En esta ocasión analizamos los principales contenidos de sus dos últimos números.



MCCM 87

En este número comentan el Japan MSX Collection #1, que es el CD recopilatorio de programas desarrollado por los franceses de Power MSX. También se incluye un artículo de Sunrise Hardware Service en el que describen el nuevo digitalizador que están desarrollando para Graphics 9000. El artículo está en holandés, pero Sunrise nos prometió en su día una traducción en inglés. También comentan el MegaTerm, un nuevo programa terminal para conectarse con modem, y que además incluyen en el disco suplemento que acompañan con la revista, además de un lector de correo QWK. Encontramos también abundante información sobre el compresor LHEXT, un artículo técnico sobre las señales de digitalización de audio, y otro sobre los samples con el Moonsound. También se incluye un reportaje sobre la fundación "Educatief VVG" y sobre una banda de música denominada Blue Spirit, que según parece utiliza el MSX. En el apartado de revistas y diskmagazines comentan la Hnostar 37, XSW Magazine 12, MAD, Bits, MGF 10/11, FutureDisk 27,... Como artículo de curiosidades, aparecen comentados el PC-Engine developer kit y la Nes Converter de Zemina, de los cuales podemos además ver alguna foto. Continúan también con el curso de programación en C y con la traducción de la historia del Illusion City.

MCCM 88

Estamos ante prácticamente uno de los últimos números, y aún así podemos leer (bueno, nuestro holandés no es precisamente muy bueno...) noticias, nuevos lanzamientos, proyectos, etc. Y es que en Holanda el sistema todavía cuenta con muchos seguidores. Las últimas noticias que encontramos en este número se refieren al proyecto de desarrollo de un programa-protocolo de conexión a Internet TCP/IP, a la actual distribución de FutureDisk en España por nuestro Club, a la recién aparecida traducción del Solid Snake en inglés y a la despedida de Takeru en Japón. En la sección de publicaciones, nuestra Hnostar 38 vuelve a ocupar un par de páginas, destacando claramente sobre el resto, y es que los extranjeros están sorprendidísimos de las cosas que se están haciendo en nuestro país.

Nuevamente se vuelve a hablar del Moonsound, esta vez con un artículo sobre el Moonblaster. En las páginas centrales, y a todo color, nos encontramos con las viñetas de la demo "An Uncle in Brazil" que Abyss realizó hace un par de años para rendir un homenaje a los usuarios brasileños.

Del disco suplemento que se distribuye opcionalmente con este número, destacamos la inclusión del programa MultiMente 2.05, una gran utilidad especialmente para los que tienen disco duro. También se incluyen las rutinas de manejo de CD Rom para el interface Bert. Junto a este disco se incluye además un disco extra que lleva el nombre de MiLC, que no es más que un disco con importantísima información técnica de todo tipo, alguna en holandés y también con algunos documentos en inglés. La información está muy bien ordenada, gracias al uso del MILC Reader, que es el programa que utiliza para ir visualizando toda la información técnica contenida, que no es poca: registros del VDP, Moonsound, SCC, RS232C, ratón MSX, MIDI, etc.

En la sección de diskmagazines, comentan las últimas ediciones aparecidas en Holanda, que en este caso fueron la MGF 12, la FutureDisk 28, TCI 3 y Defender 2.

En este número nos encontramos también con un concurso en el que simplemente hay que señalar la respuesta acertada, de tres posibles, a preguntas como qué significan las siglas MSX, qué ordenador incluye digitalizador interno, etc. Entre todas las respuestas acertadas, que deben enviarse antes del 1 de Julio, se sorteará un NMS8280, scanner con interface, interface IDE, ratón, cartucho SCC.

También se incluye la traducción al holandés del artículo "MSX en Brasil" aparecido en la Hnostar 37. En la sección "Techno talk" encontramos información variada: 256Kb sampleram en Music Module, Mega-SCSI, registros del VDP, ...

Para los adictos al juego, la sección "Mega guide" nos trae unos cuantos trucos para el Akin, M-Kid Promo y Contrary, además de la continuación de la historia del Illusion City. Y esto sólo es parte del amplio contenido que nos ofrece esta revista, que además ha ido mejorando en los últimos meses.



ICM celebra su quinto cumpleaños con su número 24, dedicado al MSX Multimedia

El grupo italiano celebra con este número su quinto cumpleaños, y como regalo a sus lectores incluyen la portada del fanzine en color. El fanzine empieza por ofrecernos un amplio reportaje sobre el MSX Multimedia, describiendo como tienen los italianos montado su equipo, así podemos ver ordenadores con uno o varios discos duros, Moonsound, GFX9000, Music Module, ... todo ello montado sobre expansores de slots y construido bajo una torre de PC. También encontramos un comentario del programa "Scrolling Machine", desarrollado por Delta Soft en colaboración con Gold Soft, que sirve para crear texto en scroll de forma totalmente automática. El programa está protegido vía hardware y tiene un precio de 15.000 liras más gastos de envío. También comentan el simpático juego de BitBoyz, BattleBomber, del que ya os hablamos en nuestro pasado número. Y nos entregan la segunda parte de como terminar el Xak II, incluyendo además todo tipo de mapas que sin duda nos serán de buena ayuda para terminar el juego. Cierra el fanzine la sección de noticias y de información de clubs, destacando un comentario del último número de FKD Fan y de la página Web del Club Mesxes.

El grupo ICM nos comenta en su editorial la posibilidad de celebrar un encuentro en Italia en fechas próximas, país que si bien cuenta con bastantes usuarios no cuenta con ningún tipo de encuentro organizado.



MSX I.C.M.
Marco Casali
vía Alghero 15
20128 Milano (Italia)

La suscripción anual a la revista, 6 números, cuesta 30.000 liras y si deseas recibir además el suplemento en disco 40.000 liras. Pago mediante giro postal internacional.

"MSX, vendo para crer"

Este es el título de una cinta de video, producida por Ítalo Valério, que muestra, además de imágenes de lugares turísticos como Natal y Salvador, un increíble documental sobre la revolución MSX, reportajes, ferias, ... una pequeña demostración del poder de videoproducción de los MSX2 o superiores. Para obtener esta cinta basta depositar 7 R$ a nombre de Raquel García de Araújo en el Banco de Brasil, ag.0022-1, c.c.146.504-X y enviando posteriormente una fotocopia del ingreso. Ítalo Valério ya está está produciendo "Vendo para crer 2". Asimismo tiene disponibles los siguientes manuales: *"Tudo que voçé quería saber do MSX e nunca te disseram"*, *"Acceso a BBS, Internet e Videotexto"*, y *"Manual prático de manutençao do MSX"*.

Para mayor información dirigirse a la siguiente dirección:

Ítalo Valério P. Gomes
R. Joana D'Arc, 1764 - Candelária
59065-620 Natal - RN (Brasil)
Tel. (084) 231-0782
Videotexto: (011-1484, llave ET*VM) PS VALERIO

Camiseta *"Democratizãçao da informática"*

Se trata de una camiseta de buena calidad con un emblema multicolor del MSX en la parte delantera y con la frase "Democratização da informática" a la espalda. Ha sido producida y está siendo comercializada por la arquitecta y serigrafista Renata Monteiro al precio de 6 R$. Renata también está programando un editor muy interesante para crear efectos de agua para su uso en videoproducción con MSX2. Teléfono de contacto (084) 231-1939

MSX Brazilian Team representante de los productos de CIEL

Éste grupo se ha hecho con la representación de los productos de CIEL en septiembre del pasado año. A partir de ahora, los usuarios podrán conseguir interfaces de disco, kits de actualización para MSX2+ con FM, MegaRAM, expansor de 4 slots, interface MegaSCSI, y diversos productos. El club MBT también distribuye diversos productos de países como España o Japón. *(Fuente: MSX Force)*

El MSX Club Gouda agota existencias

El Club Gouda ha agotado las ampliaciones de memoria, así como los cartuchos FM PAC. Sin embargo todavía disponen de expansores de slots, así como algunas unidades del interface SCSI. Actualmente están buscando a algún grupo interesado en adquirir los derechos de producción del material que han agotado.

Por otra parte Sunrise Hardware Service nos comunica que han agotado todos los cartuchos que disponían con el PowerBasic (GFX9000) para MSX2. Una solución alternativa es instalar la ROM del PowerBasic, que sí venden, en el Music Module. No es posible utilizar una versión en disco, sólo sirve en ROM.

MGF13

La novedad del MGF13, tal y como os adelantábamos en el número anterior, está en la unión de la Diskmagazine Disk con MGF, además de la inclusión de un apartado con textos en inglés con todo aquello que sea de interés para el usuario extranjero.

La música sigue siendo Moonsound y la presentación es la misma de números anteriores, aunque es posible que ésta cambie debido a su reciente unión con Disk.

En cuanto al contenido, comentan la Basoft BBS promo, Space Quest, el editor brasileño MPW, el Unreal World (a quienes no les ha gustado demasiado),... También explican cómo hacer un buen uso del replayer de músicas MBM y MWM (Moonsound) en Basic.

En software encontramos un fichero que es un disco usuario del YS III, gracias al cual podremos ver la demo final del juego. Para su instalación hay que usar un disco virgen y seguir las instrucciones que se indican.

Y más comentarios, de la demo Calculus (Compjoetania), de unos "bug" en Shalom, ... Interesante también el artículo que explica una serie de trucos para capturar las músicas de algunas demos que cargan por sectores (y por tanto no se pueden listar los ficheros), explicación del boot-sector, etc.

La parte holandesa lógicamente tiene más información, pero el contenido de este número incluye artículos muy interesantes que pueden sernos muy útiles, especialmente para aquellos que gustan de la programación.

¡Última hora!

Stichting Sunrise se ha desligado del grupo UMF, la diskmagazine de Sunrise queda a partir de ahora integrada en la MGF, pasando a denominarse MGF/Sunrise.

Sunrise también tiene en proyecto editar unos discos con programas exclusivos para su uso con Moonsound y/o GFX9000.

MSX TOP 10
(segundo trimestre de 1997)

TOP	*JUEGO*	*TENDENCIA*
1	Illusion City	sube
2	SD Snatcher	baja
3	QQ-QWK	←
4	Solid Snake	←
5	Pumpkin Adv.3	baja
6	No Name	sube
7	Great Strategy 2	←
8	Metal Gear	←
9	COMS5	←
10	Blade Lords	baja

(← entra en la lista, sube, baja, se mantiene)

Enviar vuestras votaciones por FidoNet a MSX Boixos Club, o por Internet a msx_boixos@redestb.es



Hemos llegado a un acuerdo con Futuredisk para la distribución de su diskmagazine, ya que sabemos que a muchos de vosotros os resulta incómodo pedirla directamente a Holanda. Ellos confían ganar nuevos lectores en España, y su intención es que los usuarios del Moonsound puedan disfrutar de buenas composiciones en próximos números.

¡Regalo especial!

El equipo de FutureDisk nos ha presentado una magnífica idea, que no es otra que la de hacer entrega de un número especial gratuito de su diskmagazine con un número de la revista Hnostar. Posiblemente sea este el número y todos os encontréis con un ejemplar de FutureDisk en el interior. Este disco "regalo" no contaría como uno más de la suscripción.

Esta promoción supone un gasto para FutureDisk (y para nosotros, pues costeamos la mitad de los gastos), así que esperamos que a cambio reciban alguna gratificación por vuestra parte (es decir, que os suscribáis).

¡Última hora!

FutureDisk quiere rebajar el precio de la suscripción a su publicación en España. El precio pasa a ser de 2.600 ptas en vez de las 3.000 ptas. A todos aquellos que ya están suscritos nosotros les descontaremos la diferencia (400 ptas) en cualquier pedido que nos hagan.

Futuredisk 29 y 30. La diskmagazine holandesa decide incluir más traducciones en inglés para los suscriptores españoles

En esta ocasión se nos han juntado las dos últimas ediciones de esta estupenda diskmagazine, sin duda una de las mejores que circulan ahora mismo en Holanda, y con una serie de ventajas que sin duda agradecerán los suscriptores extranjeros: textos en inglés, música Moonsound (para el afortunado que disponga del cartucho) y un precio muy económico.

Vamos en primer lugar con el contenido del **FutureDisk 29**. Este número está dedicado a Japón, y por ello se incluyen temas musicales que nos recuerdan a diskmagazines japonesas, eso sí, adaptadas a Moonsound. La presentación es parodia a los desaparecidos Disc Station, con su pantalla de presentación, menú a base de módulos (todo en japonés),... En este menú



podemos cargar las diferentes secciones, por un lado tenemos una serie de imágenes japonesas, un Patch en inglés desarrollado por Oasis para el "War of the Dead 2", un Editor de Unidades para el juego de Microcabin "Great Strategy 2" y un anuncio del CoreDump. Tampoco falta la mascota de la diskmagazine, 'Ant' una hormiga, que en esta ocasión hace una parodia del japonés que vence al americano. Se incluye además de una versión mejorada del FD Wave replayer desde el que podemos ejecutar todas las músicas Moonsound incluidas en el disco.

Directamente vamos a la 'English Part" que es la que nos interesa.

Editorial: nos hablan del acuerdo que tienen con nosotros para la distribución de su diskmagazine en nuestro país. Aquí también hay espacio gratuito para todos los lectores que quieran poner algún anuncio.

Software: "The Japan Collection 1" de Power MSX; "The Rhythm" (su opinión sobre el mismo es similar a la nuestra, las músicas son todas del mismo estilo y parece que suenan igual); Unreal World (le dan una puntuación media pero favorable, siendo su punto flojo la programación); repaso de los



discos musicales MB Muzax 1 y 3; preview de lo que será "The Lost World", la próxima producción de Umax, además de incluir su lista TOP de programas (siguen en cabeza Pumpkin Adventure 3, Akin y Tetris 2).

Tips: sección de trucos, aunque en esta ocasión encontramos una explicación del juego "War of the Dead 2" pues como ya hemos dicho incluyen un patch en inglés del mismo.

Magazines: XSW 13, MCCM 87 y MCD 27.

Programming: rutina para reproducir sonido con frecuencia variable el sonido PCM.

Miscellaneous: Historia del Illusion City (parte 8), además de diversas noticias.

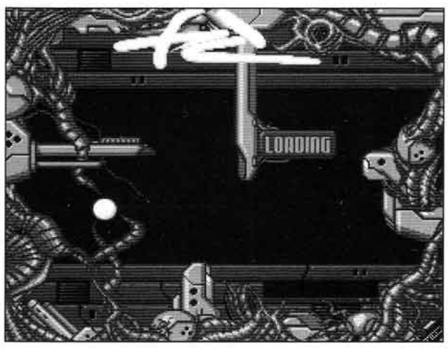
El **Future Disk 30** no está dedicado a nada en especial, aunque sí lo estará el próximo número 31. En este número se incluyen dos juegos, por un lado la promo del KPI Ball, un divertido juego que está siendo programado por el grupo español Cibertouch. Otro es "Shoot the flying Windows", un simple jueguecillo para pasar el rato, aunque sólo para MSX Turbo R, que ha sido desarrollado en Finlandia. Se trata de disparar con el ratón a una serie de logotipos del Windows que se acercan hacia nosotros, hay que disparar 140 en un tiempo muy limitado, y de lograrlo (yo no he sido capaz, las pocas veces que lo he intentado, pero por poco...) se podrá disfrutar de una demo final.

En la sección de software comparan la versión PCera del Bobble Bubble con la MSXera. Turnix es el título de una megademo que desarrolló FCS antes de su marcha al mundo PC y que obtiene una buena calificación por parte de FD, al contrario que T&E Soft DiskSpecial 1 (1988). Houz es otra demo musical, esta vez de UMF, que tiene la desventaja de servir sólo para MSX Audio. Asimismo adelantan parte del material que presentarán (ya pasó) en Tilburg algunos grupos.

En su sección de trucos nos hablan de unas habitaciones secretas que han encontrado en al menos tres zonas del Pumpkin Adventure 3. Incluyen también claves y trucos para Goldrush, Diamond, Black Cyclon y Aleste 2.

La sección de programación nos trae en esta ocasión dos novedades: un curso de ensamblador para principiantes y un curso de Basic avanzado, además de continuar con el artículo dedicado al PCM.

Por último, la sección "Miscellaneous" nos trae de todo un poco: tenemos la continuación de la historia del Illusion City (la misma que viene en la MCCM pero traducida al inglés), además de una rutina para acelerar las cargas en MSX2 (soporta el kit 7Mhz) del XAK III. Hay un par de utilidades más: MMTOMS, que una rutina que envía datos del Music Module al Moonsound y MACDP que convierte imágenes Macpaint (formato Macintosh aunque poco utilizado actualmente en estos ordenadores) al MSX. Además, el músico del grupo nos habla del sintetizador Roland MT-32 y su empleo con ciertos programas y juegos del MSX, si bien es un modelo que ya no se comercializa y sólo en el mercado de segunda mano puede encontrarse.



FutureDisk está demostrando ser una de las mejores diskmagazines, tanto por calidad como contenidos en general, y además se está esforzando para que todos los usuarios puedan disfrutarla, llegando incluso a rebajar enormemente su precio y sacrificar su mínimo beneficio. Actualmente la cifra de suscriptores españoles es muy pequeña, tanto que no compensaría seguir traduciendo los textos al inglés. Esperamos que más gente se apunte en breve y la situación mejore.

noticias



MSX Force. Aparece un nuevo fanzine en Brasil

A finales del pasado año salía el número cero de MSX Force. Un fanzine editado por un pequeño grupo de usuarios llamado Clube Inovaçao, con pocos medios pero con una gran ilusión de sacar el fanzine adelante, algo además tremendamente difícil en un país como Brasil.

Esta publicación viene a cubrir un poco las necesidades de los brasileños, ya que ahora mismo no disponían de ninguna información, salvo aquellos que disponen de medios para navegar por Internet. Así, el primer número, viene a ser un repaso general de todo lo que se está haciendo, como el Sonyc, The Incredible Micro Mirror Men, Graphics 9000, la posibilidad de conectar un dispositivo SCSI o IDE al ordenador, etc.



En Abril de este año salió el número 1 del fanzine, con muchos más contenidos y mejor calidad. Nos ha llamado la atención ver un amplio comentario de tres páginas dedicado a la serie de programas de entretenimiento "Ingenio", de Juan Fernando Molano. Encontramos también un reportaje sobre los encuentros de Brasilia y el último que tuvo lugar en Río de Janeiro. El usuario brasileño está nutriéndose cada vez más del software español, e interesándose por todo lo que hacemos aquí. En este número podemos ver comentados todos los fanzines que aquí se hacen, como el desaparecido MSX Spirit, el SD Mesxes, Lehenak y la Hnostar.

El fanzine tiene un precio de 3 R$ (reales), más 1R$ de gastos de envío. También pagando 5R$ se puede recibir el disco MSX MIX Collection de Core Club.



MSX MIX Collection

El MSX Core Club presenta una recopilación de los tres números de su diskmagazine MSX MIX editados hasta la fecha. Ya os hemos comentado alguna vez esta publicación, que se caracteriza por ser compatible con los MSX1. Los textos están en portugués. Incluye información técnica del PSG, artículos del MSX en Internet, Modems, curso de ensamblador,... Además se incluye un conversor de imágenes .TGA de PC a SC8 de MSX, así como un estupendo replayer con las músicas del Penguin Adventure.

MSX Fans Magazine

En el anterior número os comentábamos la situación actual del MSX en Yemen. El autor de dicho artículo, Ramzy Alawi, ha comenzado ahora a elaborar una especie de boletín informativo para la poca gente que todavía queda con MSX en Yemen. La mayor parte de la información contenida se extrae de Internet, aunque los artículos aparecen escritos en árabe (si el japonés resulta difícil de entender imaginaros el árabe...). El primer número de este boletín, del que hemos recibido una maqueta previa, habla de los diferentes modelos de MSX, incluye una entrevista, artículo sobre programación del SCC y también un comentario del The Maze of Galious.



Primera edición de MSX Top Secret

Edison A. Pires, autor entre otras cosas del "Projeto Omega" presentó el año pasado la primera edición de un libro titulado "MSX Top Secret". El libro está escrito en portugués, aunque como indica su autor en el prólogo, al tratarse de una obra con datos técnicos podríamos hablar de un libro en portinglés, encontrándose además con algo de portunhol... así que no presenta apenas ninguna dificultad de lectura para el usuario español. Esta primera edición cuenta con unas 250 páginas, repartidas en 7 capítulos más un Apéndice. Slots y cartuchos, Math-Pack, BIOS en ROM, memoria mapeada, PSG, FM, PCM, MSX Audio, sistema de disco, Turbo R y R800, VDP, registros, comandos, programación ... El libro recoge tantísima información que sería imposible comentarlo ampliamente en estas páginas. Edison nos ha desvelado que está trabajando en un nuevo capítulo más.

MSX Force Fanzine
Luiz Eduardo S. Marques
R. Ametista, 76
Bairro Coelho da Rocha
25570-460 S. J. de Meriti -RJ
Brasil
Tel. (021) 751-7306/756-1611

"MSX TOP SECRET"
El Club podría editar unos cuantos ejemplares en España de este libro, ya que el precio de impresión en Brasil es mucho más elevado, y los gastos de envío aumentarían todavía más éste.
Nuestra intención es que el libro cueste menos de 3.000 ptas., aunque es algo que debemos acordar antes con su autor, y nos gustaría que todos los interesados en adquirir esta exclusiva obra, una enorme fuente de documentación sobre nuestro sistema, nos lo comunicáseis para poder calcular el número de ejemplares que podrían ser impresos.

Power MSX #16/17

Nos encontramos en esta ocasión con un número doble, aunque no precisamente en contenido, que comprende los meses de enero a abril.

Si en el número 37 hacíamos una pequeña crítica comentando que un fanzine de este tipo no debía presentarse con una simple grapa, en esta ocasión los muchachos franceses se han lucido y nos entregan los folios sujetos con un simple clip. ¿Pero qué trabajo les cuesta poner un simple par de grapas? Al menos la portada es en color, aunque aquí la veis reproducida en blanco y negro. Como contenido principal destacar la presencia de un comentario, más bien manual, del programa Multimente 2.07., así como la inclusión de mapas con comentario incluído del Knightmare y Garyu-O. Nos sorprendió ver también una página con fotografías del último encuentro de Cartagena. Recordar también que el fanzine se entrega con dos disquetes, en esta ocasión con diversas utilidades, así como alguna que otra música para Moonsound.





El Club Mesxes nos sorprende esta vez con el último número de su fanzine: SD Mesxes 9

La suscripción, 4 números, cuesta 2.000 ptas.
El precio para Europa es de 2.800 ptas y de 3.200 ptas para América.
Club Mesxes
Manacor, 16 - 1º1ª
07006 Palma de Mallorca
Tel. (971) 46 17 13
email: mesxes@redestb.es
ramon.s@arrakis.es
Web: www.redestb.es/personal/mluna/mesxes

Sorprendidos nos quedamos todos al recibir el último número de SD Mesxes. Han mejorado mucho la calidad, algo que se nota especialmente en las fotografías, además de incluir 64 páginas y con las pastas en color. Y todo por 550 ptas.

Empezamos por el comentario del Pumpkin Adventure III (última parte ya), un juego que ha dado para llenar gran cantidad de páginas en todas las publicaciones. La verdad es que el juego se lo merece, pues grandes producciones así en los tiempos que corren non inimaginables.



Dos reportajes especiales, uno sobre el X Encuentro de Barcelona, y otro sobre un encuentro llamado MSX Hatsumoude que tuvo lugar en Tokio a principios de año.

La sección VDP Blaster nos enseña nuevos trucos y técnicas para iniciarnos en el ensamblador. A continuación un interesante artículo sobre el funcionamiento del Mega SCSI y el resultado de una encuesta que se ofrecía en el número anterior sobre el fanzine. Manuel Pazos vuelve a colaborar en este número con un par de artículos, uno donde explica el funcionamiento de los controladores de los cartuchos de Panasonic y ASCII, y otro donde explica como el SCC+ gestiona su memoria y otras posibilidades que tiene este cartucho. Armando Pérez nos enseña como configurar el arranque del interface IDE, en este caso arrancar a 60Hz en un MSX2. Juan José Luna "Yombo" continúa con sus artículos sobre los fractales. Por otra parte, Ramón Serna nos explica cómo ha instalado un interruptor en su Moonsound para seleccionar el modo emulación del Music Module en cualquier momento.

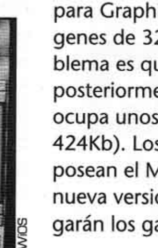
Y esto no es todo, todavía quedan las típicas secciones y otras tantas.

Desarrollos para Graphics 9000

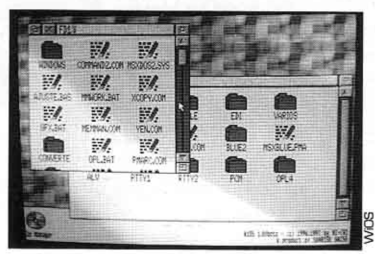
Sunrise Swiss está trabajando duro en XTazy, será el primer juego para Moonsound y Graphics 9000, aunque también será necesario tener disco duro. Todavía no confirmaron cuando estará finalizado. Al mismo tiempo están trabajando en el sistema operativo WiOS. Ya hemos podido ver una versión beta del mismo, aunque un fallo en la rutina de control del ratón nos ha impedido manejarlo correctamente.

El proyecto de digitalizador de video/superimpose para Graphics 9000 seguirá adelante y será producido por Sunrise Swiss. Su autor está desarrollando en estos momentos el software para superimponer y digitalizar, y le gustaría que alguien más le echase una mano con la programación (si alguien está interesado en prestar su ayuda que se ponga en contacto con nosotros).

También el francés Laurent Halter está desarrollando una versión del MIF para Graphics9000, el cual maneja imágenes de 32768 colores. El único problema es que una imagen digitalizada y posteriormente comprimida con MIF ocupa unos 200Kb (sin comprimir unos 424Kb). Los usuarios registrados que ya posean el MIF 1.1 ó 1.2 recibirán esta nueva versión gratuitamente (sólo pagarán los gastos de envío).



XTAZY



WIOS

XII Encuentro de Usuarios de MSX

La Asociación de Amigos del MSX (A.A.M.) ya ha dispuesto fecha y condiciones para el próximo encuentro de Barcelona.

El encuentro se realizará el sábado día 1 de Noviembre. Los expositores podrán entrar a partir de las 8:30-8:45 AM. La entrada del público y, por tanto, apertura oficial del encuentro, será a las 10:00 AM. Finalizará a las 6:00 PM pudiéndose prolongar hasta las 7:00 PM.

El lugar es el habitual: Les Cotxeres de Sants. Calle Sants 79-81. Está localizado entre la calle Olzinelles y la plaza Bonet i Moix (antigua Plaza Málaga). A unos diez minutos de la estación de Sants, el lugar es accesible por metro (Plaza de Sants, líneas I -roja- y V -azul-), autobús (líneas 52, 53, 56 y 57) y taxi (pedid por cruce entre Olzinelles y calle Sants).

El precio de la entrada continúa siendo de 500 pesetas. Se espera repartir un pequeño panfleto en el que figuren todos los expositores, sus direcciones de contacto, lo que presentan y los turnos de exhibición. Los asistentes participarán además en un sorteo de productos que habrá dispuestos a tal efecto y que serán ofrecidos por los expositores.

El sistema se hará mayoritariamente mediante stands. Ahora bien, si los expositores lo desean se darán unos turnos de exhibición en una pequeña sala habilitada a tal efecto, donde además se exhibirán los gráficos y músicas de los concursos. Los turnos de exhibición son gratuitos y se ha de solicitar previamente a la organización un tiempo de exhibición.

Evidentemente, los que no pidan stand no podrán vender ningún producto dentro del recinto de Cotxeres.

Se volverán a realizar los concursos de gráficos y música, remunerados con premios de 3000 pesetas al primero y 1500 al segundo. Además se realizará un concurso de utilidades, con un premio único de 4000 pesetas. Todos los gráficos y músicas presentados a concurso serán expuestos en la sala anexa de exhibiciones.

Se realizará un Forum/Mesa Redonda sobre las últimas novedades. No se descarta para próximos encuentros montar un Forum a petición de alguien ajeno a la asociación, siempre y cuando el tema esté relacionado con el MSX. La lista de expositores será facilitada por la asociación en fechas próximas.

Interesados en asistir al próximo encuentro de Barcelona o en solicitar más información contactar con:

Asoc. de Amigos del MSX
Apartado de Correos 97075
08080 Barcelona

O llamad a:
Felipe García, (93) 213 74 18
(A partir de 19:00 horas)

José María Alonso
(989) 781 070
jalonso@ibm.net

Ramón Ribas, (93) 458 80 11
(A partir de 19:00 horas)
msxmen@lix.intercom.es

reuniones locales de MSX

en Badalona

En el recién estrenado 1997, MSX Boixos Club ha celebrado su décimo aniversario y, como no podía ser de otra forma, lo hicieron en Torre Mena, lugar donde se vienen reuniendo mensualmente los más aférrimos seguidores del MSX de la ciudad y alrededores. La celebración tenía una emotividad especial, aunque posiblemente pasó inadvertida por algunos; primero, por continuar en el entorno del MSX que, en muchas ocasiones, algunos han abandonado teniendo que volver atrapados por su indudable magnetismo y, segundo, por cumplir un año realizando las reuniones locales de Badalona que, sin ninguna duda, han sido toda una revulsión para el club y también para los usuarios que asisten de forma usual.

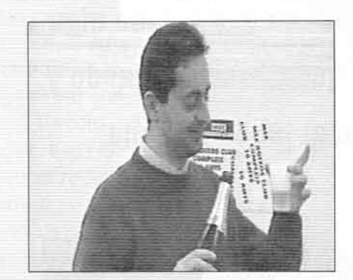


«La reunión local de Badalona surgió de una idea inicial de uno de nuestros socios. Pensó que de la misma forma que nos reuníamos en una casa, sería viable pedir un local gratuito en nuestro ayuntamiento para reunirnos y no sufrir problemas de espacio. La idea fue reconducida pensando que podría ser abierta para todo el mundo MSX que se movía en Barcelona y necesitaba un lugar para reunirse periódicamente. Se pensó que estas reuniones serían un rotundo fracaso de asistencia debido a la proximidad de fechas entre ellas, pero nosotros necesitábamos un local y una periodicidad mensual para dar dinamismo al club, y por lo tanto no podíamos esperar mas de un mes entre reuniones.

Unos meses más tarde surgió en Fidonet una animada discusión sobre la conveniencia de reunir a los usuarios periódicamente en locales o bares, según los participantes en la charla. Nosotros ya teníamos la idea en marcha y poco después ya estábamos realizando reuniones; incluso una de ellas se celebró en un bar por causas mayores. Desde entonces hemos contado con una afluencia continuada de socios y usuarios desplazados de toda la zona metropolitana.

MSX Boixos Club organiza la reunión en Badalona, población ubicada en la zona metropolitana de Barcelona que en realidad, a efectos prácticos, no es más que un barrio de la capital. En estos encuentros se muestran nuestros equipos y el software más interesante a criterio de los participantes.

10º aniversario



Intentamos hacer un trabajo informativo, el MSX es un sistema vivo entre los usuarios que nunca han dejado de confiar en sus posibilidades. Ofrecemos:

1. Lugar para reunirte con más "MSXeros".
2. Disponemos de ordenadores MSX TR, MSX2+ y MSX2, con los más variados periféricos.
3. Exposición de programas de interés general.
4. Consulta de fanzines y revistas de más difusión.
5. Si te haces socio del club puedes grabarte programas no comerciales en la reunión.
6. Plataforma para vender, cambiar, ofrecer, comprar, intercambiar información, conocer "MSXeros", maquinar proyectos...
7. En el edificio hay un bar y en la sala tenemos mucha luz y espacio para todo.

El primer encuentro fue en diciembre de 1995 y desde entonces hemos realizado uno mensual con una afluencia de entre 15 y 25 usuarios. La sala tiene una capacidad aproximada de 40 usuarios para poder reunir no sólo a los miembros del MSX Boixos Club, sino a toda la gente que esté interesada en el estándar MSX.

Las reuniones son altruistas y de carácter local. Estos encuentros no están diseñados en forma de feria como el de Barcelona, están diseñados como plataforma de trabajo para exponer en ésta última. Creemos realmente importante el ofrecer un lugar de reunión y consulta para trabajar, conocer noticias, ver nuevos programas,y continuar dando mucha guerra.

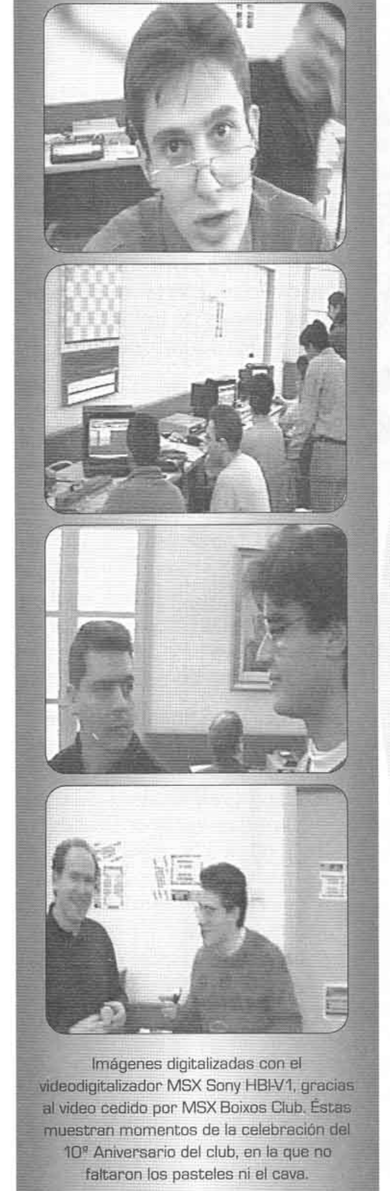
El "Centre Civic Torre Mena" de Badalona está situado en la Plaza Trafalgar, muy cerca de la estación de Metro Joan XXIII/L4. Las reuniones se celebran un sábado al mes, desde las 10:30h a las 14:00h, y se dispone de los equipos y el espacio suficiente para cubrir las necesidades que se puedan crear.

Nosotros, al igual que todos los usuarios de MSX en todo el mundo, esperamos que nuestro sistema continúe con nosotros muchos años; tantos, como nosotros mismos, y lo más importante solo depende de nosotros. Un saludo muy cordial desde Badalona.»

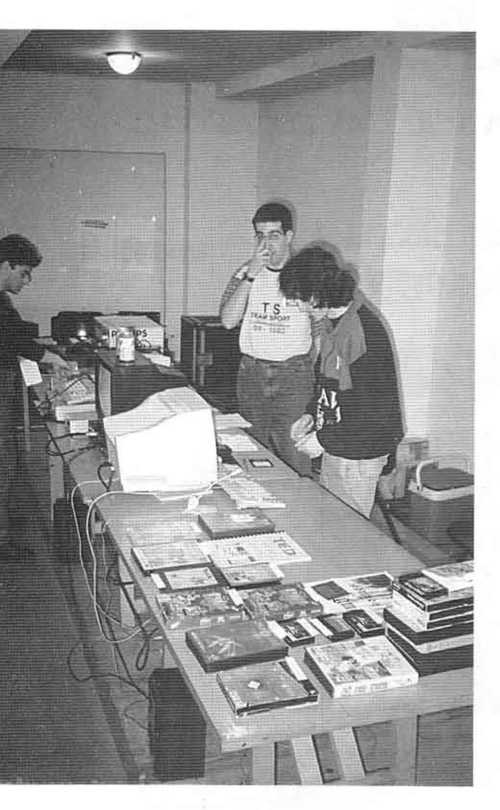
Para ampliar información:

Tel. (93) 460 29 57 (Ramón)
msx_boixos@redestb.es
www.redestb.es/personal/rcastillo

Ramón Castillo



Imágenes digitalizadas con el videodigitalizador MSX Sony HBI-V1, gracias al video cedido por MSX Boixos Club. Éstas muestran momentos de la celebración del 10º Aniversario del club, en la que no faltaron los pasteles ni el cava.



Barcelona

XI encuentro de usuarios

ARTÍCULO: Juan Miguel Gutiérrez

FOTOGRAFÍA: Club Mesxes
CÁMARA DIGITAL: José María Alonso

Un año más pude acercarme de nuevo a la Ciudad Condal para disfrutar de unos días de descanso y de paso poder asistir a la reunión que se celebra en mayo.

Llegué el viernes por la tarde, y me dirigí a casa de Vicente Gracia. Nos saludamos y decidimos no salir ese día, ya que estaba algo cansado, por lo que nos quedamos charlando y haciendo planes para el fin de semana.



Sábado, 10 de Mayo

Primeramente, y como viene siendo habitual, nos acercamos por las tiendas de discos, a ver qué se podía "pescar". La famosa calle de las tiendas de música no ha cambiado nada, y eso también lo digo por los CD's de David Bowie, que siguen igual de caros. Al final, a Vicente no le cabían en las manos los CD's que había comprado... Yo sólo me hice con *"The Strangler"* de Billy Joel... No sé quien de los dos iba de compras...

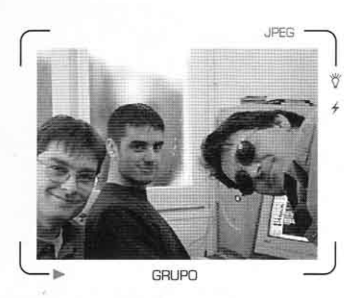
Después de gastar los tickets de comida de la Generalitat en el restaurante Egipto (el modo de aumento de sueldo que hay allí) nos dirigimos al complejo de FNAC. No está mal, aquí sí que piqué y salí con algún CD y un Anime.

Después, para conocer mejor esta ciudad fuimos al Parque de Gaudí (precioso) y al Castillo de Montjuic (menudos cañones). Acto seguido a casa para ver el decepcionante "partido del siglo" que ahora es propiedad del Barça y del Atlético de Madrid.

Domingo, 11 de Mayo

Ya el domingo por la mañana me acerqué al lugar de reunión, junto con Vicente e Inma (¡y Oriol!). Llegamos a las 10:15, y la cosa ya estaba en marcha.

Como me suele pasar siempre estuve 10 ó 15 minutos totalmente descontrolado, yendo de un stand a otro, viendo lo que ofrecían, con las músicas de FKD y Mesxes de fondo, saludando a los conocidos... Una



auténtica vorágine. Un detalle que se notó fue que habían muchas más máquinas (ordenadores, televisores, equipos de audio...) que en otras ocasiones, y esto le daba a la reunión un aire de profesionalidad que me gustó. Y es que eran tantos equipos conectados que la luz se fue un par de veces. Menos mal que se pudo arreglar, ya que la segunda vez que se fue parecía bastante seria la cosa. Vicente e Inma se tuvieron que marchar y entonces decidí que era el momento de visitar uno a uno los stands y tomar unas notas para redactar este artículo que lees.

Empiezo por el que ocupaban conjuntamente MSX-Tech y MSX-Lehenak. Allí se podía ver demos como la Unknow Reality, que se mostraban con un Turbo R con disco duro. Me acordé de lo poco conformes que se quedaron los de MSX-Tech con mi artículo de la IX Reunión y hablé con uno de sus componentes, Julio Gracia. La conversación progresó muy bien y Julio me mostró lo que exponían: aparte de las copias de CD's y Animes varios (tenía una lista de lo que se podía copiar) me mostró que también sacaba fotocopias en color de carátulas de juegos MSX. Allí tenía la de Emerald Dragon, Sazi-ri (que me la compré), Vaxol, Aleste.... Costaban 300 pesetas y también disponía de una lista de estas carátulas. Me pareció una buena idea. Julio Gracia también me explicó que tenían en proyecto desarrollar un RPG para MSX2. Sería del estilo Final Fantasy y con música FM.


LEHENAK

Por parte de Lehenak, podías comprar su fanzine y además ampliaban allí mismo el Music Module a 256 kb. También vendían un cable para oir las músicas en estéreo.

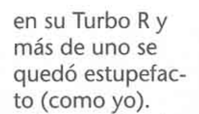
Ahora paso al stand de Kai Magazine, que además de mostrar y vender su No Name, exponía (y también vendía) unas láminas dibujadas por él, de una buena calidad. Tenía muchas y todas se asomaban al tema preferido de Kai. A todo esto se inició la primera de las


FELIPE

tres charlas técnicas. Se trataba de un forum sobre comunicaciones, cuyos ponentes fueron David Madurga y Ángel Cullá.

Volviendo con los stands, ahora le toca al del Club Boixos, que siguen infatigables con sus reuniones mensuales en Badalona, que para los interesados diré que el lugar de encuentro es en el Centro Cívico Torre Mena, sito en la Plaza de Trafalgar y que se realizan un sábado al mes, con horario de 10:30 a 14:00. Pero no sólo esto, en su stand se exponía una demo con imágenes en 3D, que para verlas en relieve hacían falta las conocidas gafas para 3D. También se podía ver la promo de un juego llamado "Pato, the idiot day". Ramón Castillo me habló sobre él y contó que tendría dos modos de juego, uno tipo arcade y otro mediante pantallas, como una videoaventura. Ramón también me mostró una lista Top-10 de juegos MSX que confeccionan según las votaciones de la gente. Como podéis apreciar, este stand ofrecía bastantes cosas.

Y ahora le toca el turno al stand de Fran y Teo, pegaditos a FKD, y que ofrecían su gran trabajo: nada más y nada menos que el Princess Maker traducido al castellano. La idea es buena y todo eso, pero es que la presentación en formato caja de cinta de vídeo con carátula en color, las pegatinas de los discos, el completo manual... todo tan profesional... fue de lo mejor de la reunión. Naturalmente, mostraban este trabajo

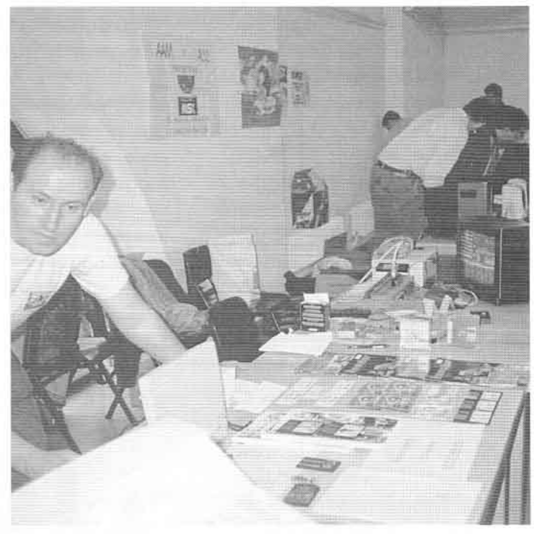


en su Turbo R y más de uno se quedó estupefacto (como yo).

Y como los de FKD están tan cerca voy con ellos. Aparte de su impresionante equipo formado por Turbo R, MIDI, y todo eso a lo que nos tienen acostumbrados, esta vez no habían muchas novedades. Allí estaba en venta lo que es su último número del fanzine (el 12) y la presentación de la MSX


FRAN

Midi Collection 3, su tercera cinta con temas de juegos MSX interpretados mediante midi. La cinta tiene canciones muy buenas como la de Sorcerian, y me hizo el viaje de vuelta muy ameno. "Incrustado" en este mismo stand podíamos ver un juego llamado Rolling Thunder, desarrollado por un nuevo programador que sale a la palestra: David Fernández. Bajo el nombre de Imanok, David mostró un juego bastante adictivo y que trata de un combate entre dos jugadores que manejan un balón y han de intentar colar en la portería contraria. Se puede jugar uno contra uno o hacer una liguilla de ocho participantes. La verdad es que es muy divertido (yo me lo compré) y frecuentemente había gente jugando. Tiene 8 personajes para elegir, música en FM, y sobre todo es jugable y adictivo. ¡Suerte David!



En el stand en que se podía leer Asociación de Amigos del MSX, se encontraba nada más y nada menos que Daniel Zorita, mostrando y vendiendo sus dos últimas creaciones: el Vader, que como ya sabéis se trata de un clásico matamarcianos muy detallado y el Pentaro Oddysey, el cual venía en una caja de plástico muy bien presentado y con un libreto de instrucciones con fotografías y demás muy al estilo al de las consolas. He de volver a recalcar lo bien que se están haciendo este tipo de cosas, además de buen software, bien presentado. Daniel exponía el juego en su ordenador para deleite de todos y también se hacía cargo (¿dónde he leído yo esto?) de vender los fanzines de Hnostar y el desaparecido (una pena, de verdad) MSX Spirit. Mantuve una pequeña charla con Daniel, y éste me comentó que piensa seguir produciendo juegos para MSX, sin sacar grandes producciones, sino juegos más sencillos y asequibles para el usuario. También me habló sobre el Sir Dan, un juego que avanza algo des-




BBS

pacio, pero que avanza. Mucha suerte También para ti Daniel y saludos. Algún día descifraremos ese enigma que tú y yo sabemos y encontraremos a los "personajes escondidos".

Hay que hacer un alto porque Leonardo Padial se mete en la sala para presentar su nuevo trabajo: un expansor de slots con capacidad de trabajar con 32 bits. No asistí a este forum (la verdad es que no asistí a ninguno), pero por lo visto fue un éxito. La cosa se lo merece.

¿Quién iba ahora? Pues el stand de Javier Lavandeira y su BBS para MSX LuzNet 2. Javi hacía una demostración de su funcionamiento con un MSX2 el cual tenía un modem de PC interno. Para enterarme mejor


JPEG
TRUNKS

del tema hablé un rato con Javi, quien me comentó que la BBS funciona bastante bien, con unos 480 usuarios, de los cuales 50 son *msxianos* de pura cepa. La BBS ofrece muchas cosas, entre ellas unos 17.000 ficheros, de los cuales 2.000 son de MSX. Esto es realmente único, por lo que los que puedan que se aprovechen de ello.

Y ahora voy a dar paso al stand de MSX-Men, donde Ramón Ribas exponía las habituales demos holandesas y los conocidos patchdisk. Ramón estaba muy ocupado haciendo las copias de otra de las sorpresas de la reunión: el Solid Snake –Metal Gear 2– traducido al castellano por Manuel Pazos. Hay que decir que cuando Ramón anunció a pleno grito que ya estaba a la venta esta traducción, el stand fue invadido por todos los usuarios interesados en su compra. El disco está muy bien presentado con una


JPEG
CULLA



pegatina en color. Por último, decir que el diskmagazine Eurolink también estaba a disposición del público.

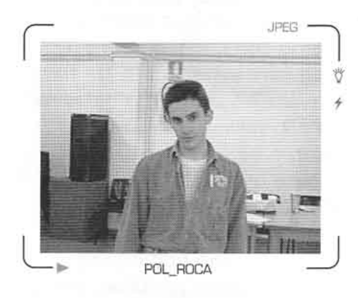
Analogy, el grupo formado por Manuel Pazos y Elvis Gallegos, tenía su propio stand, donde exponían el Sonyc, que no pudo estar terminado porque le faltaban algunas músicas. Al igual que el Pentaro, es un juego muy bien presentado, con su caja y libreto de instrucciones a todo color. También en este stand se pudo ver unas impresionantes secuencias animadas digitalizadas que Manuel exponía por obra y gracia de su Turbo R con disco duro. A la gente le gustó bastante estas imágenes. Pero eso no es todo, ya que se podían ver algunas cosas originales de Falcom, como un llavero de Ys, el juego Dragon Slayer para SNes, un CD de música y un par de juegos para Turbo R: el Moonlight Saga y otro de ¡18 discos!. Todo esto estaba en venta.

Y ahora los de Mesxes que, aparte de vender su último nú-


JPEG
LERMA

mero 9 del fanzine, vendían un par de demos, una con imágenes escaneadas y la otra con más imágenes sacadas de un CD manga, poco más se podía ver allí. No les había dado tiempo a sacar el número 10 del fanzine, ni de acabar ninguno de sus otros proyectos, habrá que esperar a la próxima reunión....

A eso de las 13 horas, Ramón anuncia el tercer y último forum que iba a celebrarse en la reunión, él mismo era el ponente e iba a presentar el Erix1.1, un programa de comu-

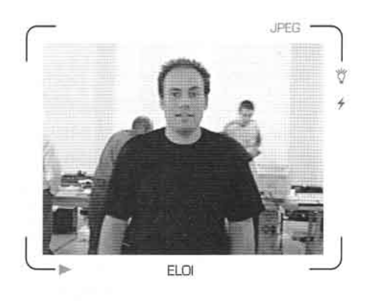

JPEG
POL_ROCA

nicaciones para el RS-232.

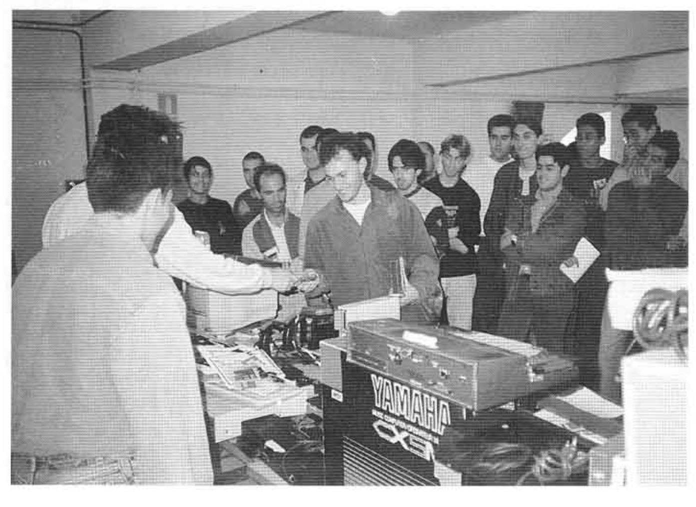
El stand de segunda mano es, sin duda, uno de los más visitados y con mayor gancho entre los usuarios. Siempre hay gente visitándolo, buscando alguna cosa interesante para comprar, y la verdad es que las había: se podían ver varios ordenadores, como el Sony F9S, un Philips 8235,un F700 convertido a 2+ , algún MSX1... Había cosas curiosas como un track ball, e incluso un joystick Telemach, un ordenador MIDI de Yamaha y las habituales impresoras, unidades de disco y alguna que otra ampliación de memoria. Por supuesto, no podían faltar los típicos cartuchos y un taco de viejas revistas de MSX Club e Input MSX. Como curiosidad se podía ver el lápiz óptico que sacó Philips en su día, y el famoso conversor NTSC/PAL de Néstor, que ya es un habitual de los stands de segunda mano (no hay suerte, ¿eh, Néstor?). En esta ocasión este stand ha ofrecido una gran variedad de productos referentes al hard.

Por último, me queda comentar el stand de Leonardo Padial, en el cual mostraba sus ampliaciones de 4 megas, y su gran novedad: el expansor de slots que permite trabajar con 8,16,24 y 32 bits, algo novedoso y muy importante de cara al futuro y aspiraciones de nuestro ordenador. También mostró el prototipo de un interface que permitirá conectar los teclados de PC al MSX. El prototipo expuesto estaba conectado a un MSX2 y funcionaba perfectamente, ya no habrá que echarse las manos a la cabeza cuando se estropeen los teclados de nuestros MSX. Una gran idea, sin duda alguna.

Pues ya están comentados los doce stands que había expuestos en la reunión, un número que, si bien no aumenta, tampoco disminuye, que ya es algo. Se dieron cita alrededor


JPEG
ELOI

de 90-100 personas y a la entrada se repartió la ya habitual encuesta para conocer las preferencias de los usuarios.





Aún me queda algo más que decir, ya que a las 13:30 se procedió a revelar los ganadores de los concursos de música y gráficos. Ramón Ribas cogió una "especie" de micro y anunció los resultados: en gráficos ganó Saver del Club Mesxes y David Fernández quedó segundo. La misma suerte corrieron José A. Morente y Konami Man en el apartado de las músicas.





Nadie se presentó al concurso de utilidades. Después se sortearon algunos de los juegos y fanzines, cedidos por los clubs y usuarios de la reunión. No faltaron las chanzas al conocer algunos de los agraciados.

Al final, llegadas las 14:30-15:00 de la tarde bajamos a comer algo al Pans &Company, que hace el agosto con nosotros.

De vuelta a la reunión, quedó todo más tranquilo, cosa que aprovechamos los que allí quedamos para charlar y cambiar impresiones tranquilamente. Mi opinión personal sobre la reunión es



ZORITA

buena en general, bien organizada y con ese ambiente familiar que siempre se respira. Otra cosa es el "contenido" de la reunión, que pese a contener las cosas de interés que habéis podido leer, a mí me dio la impresión de ser una reunión de transición. Seguro que la que se celebrará a finales de año contará con más productos que presentar; será sin duda una reunión interesante.

Ya para despedirme quiero agradecer desde aquí a la organización que hace posible la celebración de estos actos, y como no, a los amigos que sólo veo de año en año: Ramón Ribas, Vicente Gracia, Paco Vera, José, Eloi, Ramón Serna, Casillas... Un saludo a todos, nos veremos el próximo mayo.

Y ya como colofón, quisiera pedir disculpas anticipadamente por si he olvidado de mencionar algo o a alguien, o he cometido algún error.







MSX CANVAS en Kurashiki

Fotografía: Katuyuki Sakanoshita ■ Colaboración especial: Kuniji Ikeda

Últimamente venimos comentando todos los encuentros que se realizan en nuestro país, además de las dos grandes ferias holandesas y de los encuentros recientemente aparecidos en Brasil, pero de Japón apenas tenemos noticias y nunca antes habíamos dedicado un reportaje a los encuentros que allí se celebran. Tratándose del país donde precisamente ha nacido nuestro sistema, uno siente curiosidad por enterarse de cómo se encuentra allí el sistema MSX, y lo cierto es que nos hemos encontrado con algunas sorpresas.



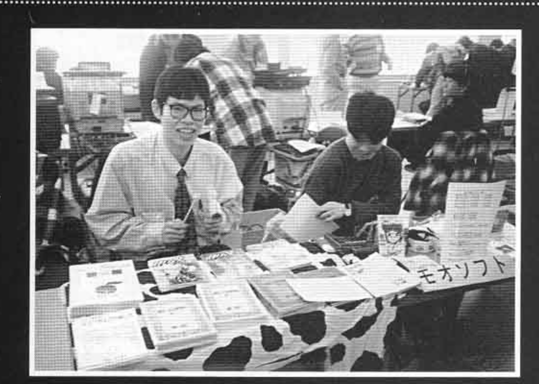
Allí continuamente están haciendo reuniones, encuentros, seminarios,... y hasta fiestas. No se trata de encuentros con gran afluencia de público, sino algo más bien parecido a los encuentros que hacemos aquí, donde muchos usuarios ya se conocen entre sí. Por eso un japonés se sorprende cuando le dices que a la feria de Tilburg acuden todos los años más de mil personas. Sin embargo, en Japón se celebran muchos más encuentros, llegando incluso algunos a coincidir el mismo día.

Últimamente los japoneses se están interesando cada vez más por el *software* europeo. Quizás la falta de novedades y buenos programas en su país les ha llevado a buscar *software* europeo que para ellos debe ser además bastante desconocido. No es de extrañar, pues, que nos encontremos en uno de estos encuentros con el Pumpkin Adventure III, Aladin, ... e incluso con un ejemplar de la revista Hnostar.

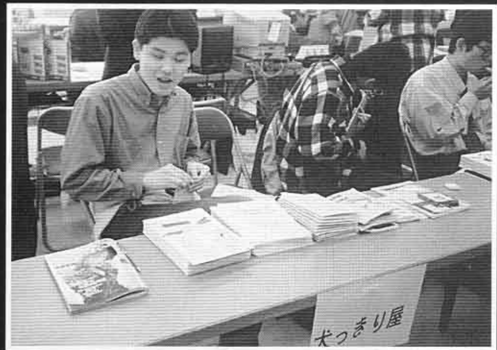
Uno de los últimos encuentros ha sido el **MSX Canvas** en Kurashiki, al cual pertenecen las fotografías que podéis ver en estas páginas. Posteriormente tuvo lugar el MSX Canvas en Osaka, pero de ello ya os hablaremos en el próximo número.

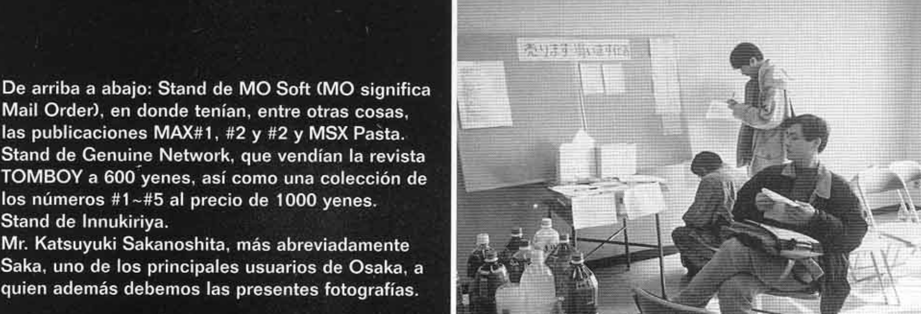
Nuestro colaborador en Japón, Kuniji Ikeda, nos ha remitido unas copias de fotografías decidas por su amigo Sakanoshita, que ilustran perfectamente lo acontecido en el MSX Canvas de Kurashiki. Sin embargo, no ha sido posible conseguir información detallada de cada *stand* y grupo que estuvo presente.

Con sólo ver las fotos uno se da cuenta que tienen mucho parecido con los encuentros que hacemos por aquí, aunque a la japonesa...









De arriba a abajo: Stand de MO Soft (MO significa Mail Order), en donde tenían, entre otras cosas, las publicaciones MAX#1, #2 y #2 y MSX Pasta.
Stand de Genuine Network, que vendían la revista TOMBOY a 600 yenes, así como una colección de los números #1~#5 al precio de 1000 yenes.
Stand de Innukiriya.
Mr. Katsuyuki Sakanoshita, más abreviadamente Saka, uno de los principales usuarios de Osaka, a quien además debemos las presentes fotografías.



japón
MSX CANVAS

Al igual que ocurre aquí, es obligatorio pagar una entrada, que normalmente cuesta 500 yenes, pero al mismo tiempo existe otra entrada, que puede costar 1000 yenes, que da derecho a entrar en la *party*.

Allí es usual que, además de los grupos, los usuarios se pongan un pseudónimo por el cual son conocidos.

Los grupos de usuarios que participaron en Kurashiki montaron sus *stands* de una forma idéntica a como hacemos aquí. Uno de los grupos que asistieron a este encuentro fue Genuine Network, que vendió su publicación TOMBOY y el interface de comunicaciones Acrobat 232 ver.1.02 al precio de 2.300 yenes. Otros grupos fueron MO Soft, Dragon Softwork, POPCoRN, Kumax, Tako-System, Syntax, MSX Al-Kookai con su libro de cómo hacer la ESE Ram Disk, y USASAN-NET que presentó una promo de "Adventure of Emi".



También existen unos *stands* específicos donde uno puede presentar *software* creado por uno mismo además de charlar sobre sus ideas y proyectos. Otro es el *stand* de reparaciones, al frente del cual está Mr. Saitoo, que es el principal organizador de MSX Canvas en Kurashiki. Además hay dispuestos otros *stands* para presentaciones generales y en los que incluso se llegan a repartir disquetes con *software*, gratuitamente.

Este año continuarán los encuentros, algunos mucho más importantes que éste, como el MSX Canvas en Osaka, MSX Festa,... y nosotros esperamos dedicarle nuevamente unas páginas, sobre todo teniendo en cuenta que juegos españoles como el Pentaro Odyssey o Sonyc estarán presentes en Japón.





y la party ...

Durante toda la mañana se celebró el encuentro, con sus stands, presentaciones, debates, pero la tarde ya fue otra cosa...

Posteriormente al encuentro tenía lugar la "party", aunque a juzgar por las fotografías más que una fiesta parece una comilona... Estas fotografías bastan para describir este tipo de celebraciones al más puro estilo japonés, esto es, sentados en el suelo, con unas mesas que apenas levantan cuarenta centímetros del suelo, y con la típica comida japonesa.

La entrada es independiente de la de encuentro MSXero, y normalmente cuesta el doble, unos mil yenes, aunque si dan tan bien de comer no es de extrañar que muchos se apunten...



En el encuentro había todo tipo de ordenadores: Yamaha, Sony, Victor, MSX2+ Sony, Sanyo... sin olvidarnos del MSX Turbo R, que sin duda estaba presente en la mayoría de stands.

japón
ESE SEMINAR

El pasado 26 de Enero tenía lugar, en Osaka, el **ESE RAM DISK Seminar**, un seminario organizado por el grupo ESE Artist' Factory que concentró a una veintena de usuarios. Cada uno de ellos tuvo oportunidad de aprender a hacer por sí mismo su propia Ram Disk. Para ello contaban con todo el material necesario, como puede apreciarse en el siguiente reportaje fotográfico que os ofrecemos.

Fotografía: Satoshi Abe ■ Colaboración especial: Kuniji Ikeda



manos a la obra ...



Amagasaki shirits u Sangyôkyôdoshi Kaikan, el centro donde transcurrió el Seminario.

En el centro, MSX TURBO R ST con Interface IDE (EJ Corp.) completando un test de la ESE Ram Disk.

Sin duda es una gran idea la de organizar estos seminarios, donde uno puede aprender a construir su propio hardware, contando para ello con la ayuda de grandes especialistas. Cualquiera que lo solicite también puede recibir el manual para fabricar su propia ESE Ram Disk.



hora de comer ...

A las 12:00 nuestros amigos hacían un descanso para ir a comer a un "Friendly".

... y de vuelta a casa







A las 21:00 horas llegó la despedida. Algunos regresaron en coche, otros caminaron hasta la estación de metro más cercana.



hora del té ...

A las 15:00 horas, Katsuyuki Sakanoshita, que formaba parte del staff de este Seminario, repartió varias chocolatinas entre los asistentes.

En el centro, alias Dorac, de Dragon Software, que además formó parte del staff técnico.

A la izquierda, alias Masar, autor del programa japonés de animación "Chris"

"Mightning Bolt 1-2-3" (es un pseudónimo) junto a nuestro amigo Kuniji Ikeda.

... y en el próximo número más.

ATA-IDE, BUSDIR *y algo más...*

Ante todo debo presentarme, pues casi ninguna o ninguna de las personas que lean estos consejos me conocen. Me llamo Daniel Gallimberti, vivo en Argentina, hace unos 12 años que soy usuario de MSX y debo ser uno de los pocos o el único que lo sigue usando en este país. Además, hace 9 años que trabajo en desarrollo y fabricación de máquinas para Casinos (ruletas electrónicas, tragamonedas, etc.) en las que he utilizado el V9938, el AY-3-8910 y el Z80. Por estos motivos todavía sigo usando mi MSX2 al que le tengo un gran aprecio. Pero bueno tomando el tema que nos atañe, les cuento que hace un tiempo (y gracias al WEB), me enteré que se seguían haciendo cosas para MSX, por lo tanto me puse en contacto con la revista, y a través de HNOSTAR compré una interface ATA-IDE. En cuanto la recibí decidí instalarla, pero comenzaron a surgir problemas inesperados que paso a contarles.

Mi máquina es un MSX2 marca TALENT (una empresa Argentina que en su momento fabricó máquinas para el estándar) con 256K de RAM y unidad SONY de 720K. Su configuración de SLOTS es la siguiente:

SLOT 0	MAIN ROM
SLOT 3.0	SUBROM y XBASIC
SLOT 1	RAM
SLOT 3.1	LIBRE
SLOT 2	CARTUCHO
SLOT 3.2	LIBRE
SLOT 3.3	DRIVE

La RAM estaba conectada en el SLOT1 (poco probable en MSX2) por compatibilidad con la mayoría de MSX1.

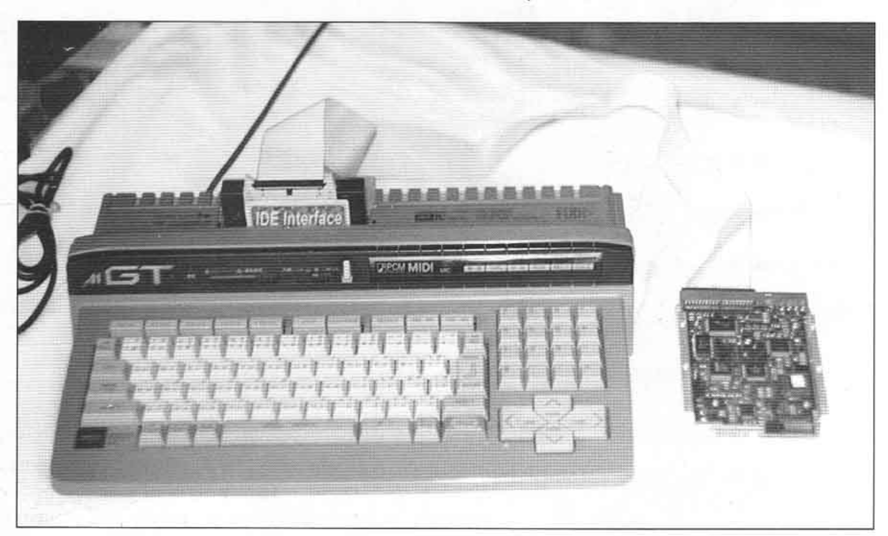
Luego de instalar el software de la ATA-IDE desde disquete en forma satisfactoria, conecté un HD SEAGATE 120 Mb y lo intenté inicializar con el FDISKIDE.COM, pero lamentablemente nuestra interface no trabaja con discos viejos que no admitan 16H:16S y los toma como menores de 32Mb. Posteriormente probé con un MAXTOR de 850 Mb al que particioné sin inconvenientes. Luego de inicializar todas las particiones y escribirlas en el disco, apagué la máquina y al volver a encenderla reconocía el HD perfectamente y se reseteaba indefectiblemente. Probé varias cosas, revisé el hardware, recé una plegaria, pero la máquina seguía sin funcionar, hasta que se me ocurrió cambiar el SLOT1 que maneja la RAM por el SLOT3.1. A partir de ese momento el HD arrancó perfectamente como unidad A: y mi drive (unidad de disco) como drive G:. Esto me demuestra que la interface debe estar conectada en un SLOT anterior a la RAM del sistema.

Este inconveniente puede suceder en la SVI 738 convertida a MSX2 o MSX2+, ya que tiene una configuración de memoria muy similar.

Estando el sistema funcionando, me molestaba que el HD apareciera como A: y la disquetera como G:, entonces comprobé que colocando la unidad en un SLOT anterior a la ATA-IDE me aparecían las unidades A: y B: y el HD como C:, D:, etc. Además, nuestra ATA-IDE no posee led que indique el funcionamiento del HD, pero sencillamente se le puede colocar, ya que es muy útil saber que sucede con nuestro disco duro.

Ahora bien, todo esto es sencillo de explicar en una revista, pero sin un mínimo de conocimientos se complica bastante llevarlo a la práctica. Yo trataré de ser lo más explícito posible para ayudar a quien tenga que realizar esta reforma.

La mayoría de los MSX2 llevan como controlador de periféricos el **S1985** o el **S3527** de Yamaha, éstos son chips de montaje superficial de 100 patillas, fácilmente reconocibles al abrir la máquina. Estos chips entregan todas las señales de SLOTS (primarios y secundarios) necesarias para la reforma, el único inconveniente



es que la separación entre patas es muy pequeña y hay que realizar el trabajo con mucho cuidado. Para el caso de la SVI 738, es un poco más sencillo pues el controlador es de tamaño normal y además se encuentra instalado en zócalo, pero igualmente hay que tomar la mayor precaución posible.

Reforma de SVI 738
La configuración original de la SVI 738 es la siguiente:

SLOT 0	MAIN ROM
SLOT 3.0	RS-232
SLOT 1	RAM
SLOT 3.1	DRIVE
SLOT 2	CARTUCHO
SLOT 3.2	LIBRE
SLOT 3.3	LIBRE

La SUBROM puede haber sido ubicada en cualquiera de los libres o compartiendo SLOT con el DRIVE (recomendado) o la RS-232.

El chip que genera los SLOTS primarios es IC35 (ULA5RA087) y los pines de salida son los siguientes:

SLOT 0	Pin 40
SLOT 2	Pin 38
SLOT 1	Pin 37
SLOT 3	Pin 39

Los SLOTS secundarios están generados por IC63 (74LS139) y sus salidas son las siguientes:

SLOT 3.0	Pin 4
SLOT 3.2	Pin 6
SLOT 3.1	Pin 5
SLOT 3.3	Pin 7

Con la máquina original el pin 37 de IC35 (SLOT1) está conectado al pin 3 (RAMSEL). Esta conexión se debe intercambiar con el pin 5 de IC63 (SLOT3.1) que está conectado al pin 4 de IC62 (DISKROM).

Entonces, conectamos el pin 37 de IC35 al 4 de IC62, configuramos el drive en el SLOT1, y luego conectamos el pin 3 de IC35 al 5 de IC63 y configuramos la RAM en SLOT3.1. Por último insertamos el cartucho de ATA-IDE en el SLOT2, insertamos un disco adecuado, y si todo se hizo correctamente tendremos nuestro HD como drive C.

Cabe destacar que con la nueva configuración, puede haber software, que por no estar escrito accediendo al BIOS, no funcione correctamente.

MSX2, MSX2+ con S1985 (YM3814) o S3527
Como en este caso estamos hablando de una máquina genérica, no me es posible saber la configuración, pero gracias a tener el manual técnico del estos chips puedo dar algunas pautas como para poder hacer la reforma. Igualmente es conveniente buscar en el manual de la máquina si figura la configuración.

S1985

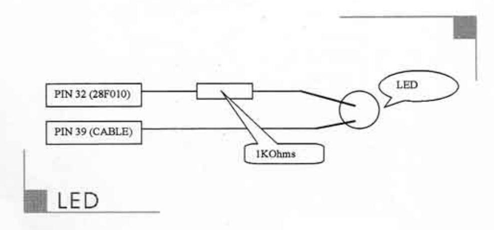
SLOT 0	Pin 47
SLOT 3.0	Pin 53
SLOT 1	Pin 51
SLOT 3.1	Pin 54
SLOT 2	Pin 52
SLOT 3.2	Pin 55
SLOT 3.3	Pin 56

S3527

SLOT 0	Pin 42
SLOT 3.0	Pin 89
SLOT 1	Pin 87
SLOT 3.1	Pin 28
SLOT 2	Pin 88
SLOT 3.2	Pin 46
SLOT 3.3	Pin 27

LED en la ATA-IDE
Quien realmente maneja el led es el disco duro, y la información llega a la interface por el pin 39 del cable de conexión del HD que en la placa está libre.

Se debe conectar el cátodo del led (pin corto) al pin 39 y el ánodo (pin largo) por medio de una resistencia de 1Kohms al pin 32 de la memoria (28F010). El siguiente esquema clarifica más las cosas:

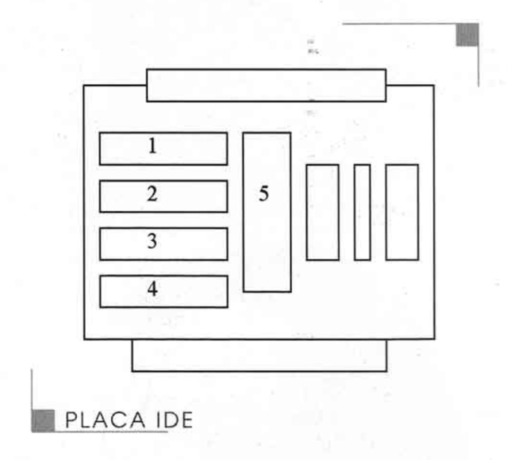


LED

La señal BUSDIR
Esta señal se encuentra ubicada en el pin 10 del conector de cartucho de la norma, su utilización no es muy frecuente debido a que, en primer lugar, la mayoría de las máquinas (que yo conozco) no la utiliza por no tener buffer en el bus de datos del CPU, y en segundo lugar, los cartuchos con programas no la necesitan. De todos los MSX que he visto alguna vez, el único que la utiliza es el PHILIPS 8280 (muy buena máquina), y con el grupo que trabajábamos nos dimos cuenta, porque nuestro grabador de EPROM no funcionaba cuando en el otro SLOT colocábamos una interface de comunicaciones.

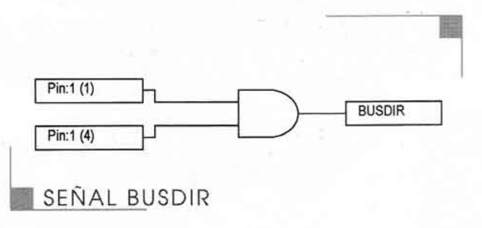
De acuerdo a los comentarios que tengo de los chicos de la revista, la ATA-IDE no funciona correctamente en los PHILIPS, y debido a que esta interface no proporciona esta señal, tengo la sospecha que el problema es ese. Lamentablemente yo no tengo un 8280 para probar, y estoy demasiado lejos como para que alguien me preste uno, pero igualmente propongo un sencillo circuito para agregarle a la ATA-IDE y probar si se soluciona el problema. En caso que así sea, los fabricantes de la interface lo solucionarán seguramente.

El esquema adjunto muestra el circuito impreso de la placa IDE, los rectángulos indican los diferentes chips que integran la misma.



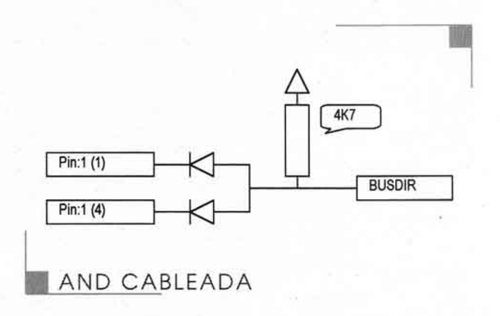
PLACA IDE

Los números del 1 al 4 representan chips del tipo 74LS573, que se utilizan para leer y escribir datos al disco duro. Los chips 1 y 4 son específicamente de lectura. Para generar la señal BUSDIR se deben conectar dos entradas de una compuerta AND (74LS00) a las patas 1 de los chips 2 y 3 , y la salida de esta compuerta al pin 10 del conector de cartucho (BUSDIR).



SEÑAL BUSDIR

Este sencillo circuito puede ser reemplazado (pero no es conveniente), por 2 diodos (1N4148) y una resistencia (4K7) para formar una AND cableada.



AND CABLEADA

Espero que estos humildes consejos les sean útiles y quedo a disposición de quien necesite realizar cualquier consulta. ■

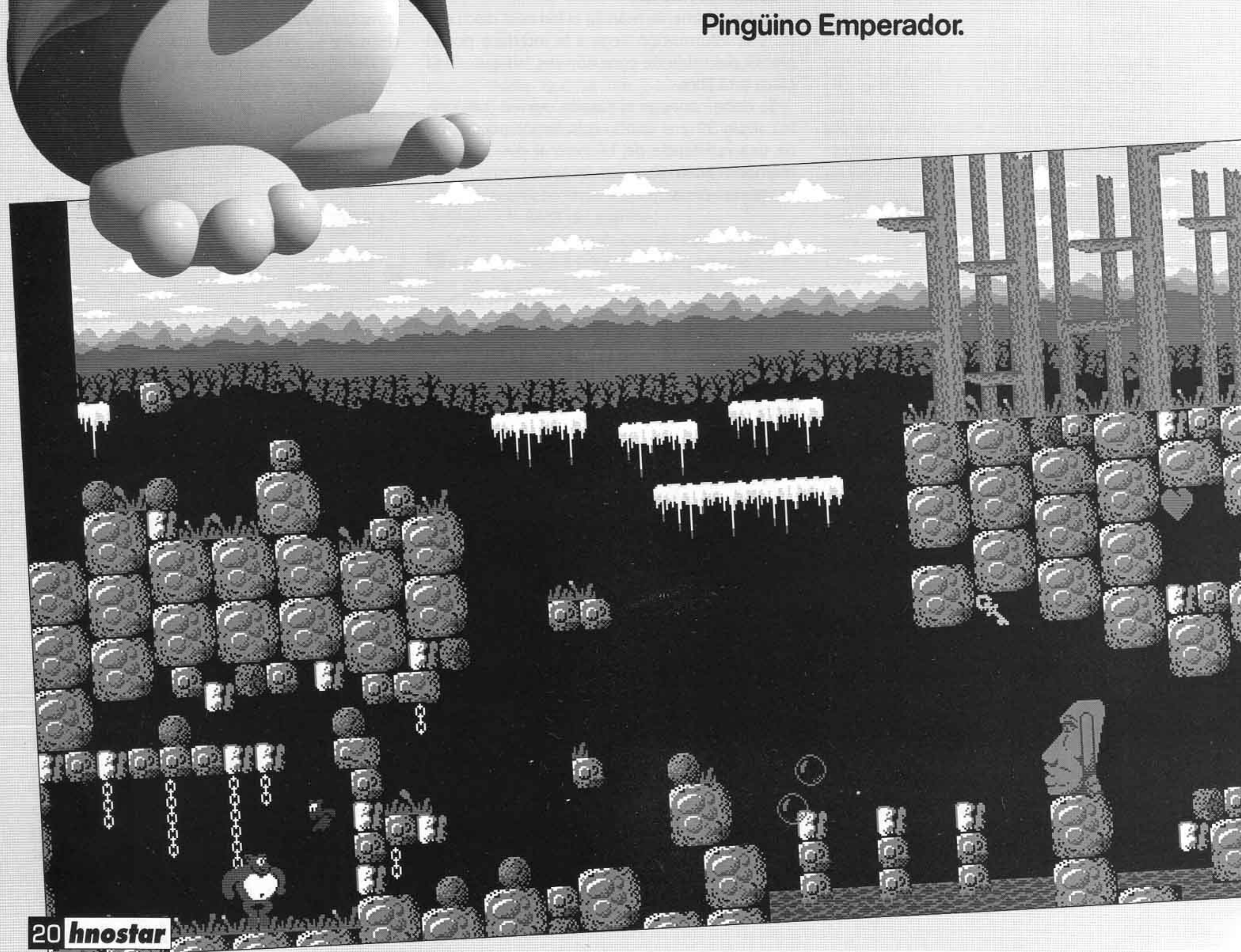
Daniel Gallimberti
Sielcon@shbbs.com.ar

PENTARO ODYSSEY

THE REVENGE

▶ Por: Álvaro y Jesús Tarela

Pentaro Odyssey (The revenge) nos introduce en una peligrosa aventura en un lugar completamente desconocido para nuestro protagonista, Pentaro, quien intentará rescatar a su amada, secuestrada de nuevo por el malvado Pingüino Emperador.



Cabinet, grupo español liderado por Marcos Vega, se hizo conocido hace unos añitos con "Babel, The New Megabloks", un juego estilo Tetris, y que apenas se ha dado a conocer fuera de nuestras fronteras. Sin embargo ahora, con la ayuda de Daniel Zorita y la del Club, Pentaro está llegando a diversos países y ya cuenta incluso con distribuidores en Holanda, Japón, Italia,... La compra, por parte de Stichting Sunrise, de una gran partida de unidades ha sido, sin duda alguna, una gran ayuda económica para el grupo. Además, Pentaro es el primer, y esperemos que no el último, título español que entra a formar parte del catálogo de Sunrise, junto a títulos como Pumpkin Adventure, Blade Lords, Enigma,...

Una de las cosas más destacables del juego es, sin duda, la presentación del mismo, algo de lo que se ha encargado el Club. El juego se distribuye con su cajita con carátula en color, etiqueta también en color, y un completo manual. El manual está impreso en cuatro idiomas: español, inglés, holandés y alemán, satisfaciendo así las necesidades de todos los distribuidores. Está también en proyecto hacer una versión en japonés para los usuarios de aquel país.

El Club ha diseñado la carátula del juego, un dibujo realizado en 3D, y que también ha llevado sus horitas de trabajo. No es de extrañar, pues, que el producto final haya asombrado a mucha gente, lo que favorecerá también las ventas del juego. Algunos usuarios que visitaron Tilburg nos comentaban que habían comprado el juego sólo por cómo venía presentado.

La historia

Como cualquier juego que se precie, Pentaro Odyssey también cuenta con una pequeña historia. En ella se nos cuenta cómo la amada de nuestro protagonista, un pingüino llamado Pentaro, secuestrada años atrás en un lugar tan lejano como el Polo Sur, había sido felizmente rescatada. Pero la tranquilidad no duró mucho pues el malvado Pingüino Emperador la ha vuelto a secuestrar y ahora Pentaro debe buscarla en un lugar totalmente desconocido para él.

El juego

El juego se desarrolla en un total de 27 fases. Para pasar de una fase a otra debemos encontrar la puerta de salida, muchas veces invisible hasta que hayamos recogido ciertos objetos. El modo del juego se desarrolla con un scroll tanto horizontal como vertical.

La pantalla del juego está totalmente reservada para la acción, teniendo que pulsar la tecla F1 para ver la puntuación, vidas y objetos que hayamos recogido. Debemos ir superando los obstáculos que se nos vayan presentando tales como enemigos, ríos de lava, charcos de agua, etc. Contamos con unas ráfagas de fuego a modo de disparo para eliminar algunos enemigos (algunos son inmunes a nuestros disparos) pero lo más importante es el salto.

El salto del protagonista es algo que debemos dominar perfectamente puesto que será imprescindible para poder superar algunos obstáculos,



El Club Hnostar se ha encargado de realizar el diseño del manual (el cual está en cuatro idiomas diferentes) así como las etiquetas del disco y el estuche del mismo

tales como pequeños acantilados o grandes túneles verticales.

En cuanto al desarrollo del juego, éste se parece un poco al "Abu Simbel Profanation" o al "Jet Set Willy" en el sentido de que debemos medir perfectamente nuestros movimientos puesto que hay obstáculos que requieren de una gran precisión por nuestra parte para superarlos.

Opciones del juego

En el menú principal se nos presentan una serie de opciones que describimos a continuación:

•Empezar la partida

•Continuar la partida. Contamos con un total de tres vidas, pero que van aumentando al pasar fases, coger objetos, etc. Otros objetos, como una campana, nos permite continuar en la fase en la que hemos perdido.

•Practicar. Aquí disponemos de una fase en la cual podremos practicar los movimientos del personaje, sobre todo para dominar la técnica del salto.

•Velocidad. Podemos ajustar la velocidad del juego como lenta o rápida. Además también podemos seleccionar (durante el juego) entre 50Hz ó 60Hz.

•Juego demo. Es una pequeña "autodemo" del juego.

Cuestiones técnicas

El juego funciona en cualquier ordenador, desde un MSX2 para delante, con las especificaciones mínimas, esto es: 64kB de RAM, 128kB de VRAM y disco de simple cara. Además tiene sonido PSG y música FM PAC (MSX Music).

Los gráficos del juego están bastante bien logrados, aunque no espectaculares (algo, por otra parte, no muy importante para esta tipo de juegos) cumpliendo su cometido al 100%. La música, también resulta bastante amena, sin llegar a cansar, aunque se echa un poco en falta una mayor variedad.

Como ya dijimos, el juego se compone de un total de 27 fases. Lo mejor del juego es la variedad de las mismas que nos podemos encontrar, teniendo grutas, zonas heladas, bosques, montañas, zonas de lava, nubes, etc., y todas con una gran variedad de enemigos. Hasta hay fases en las que el protagonista tiene que nadar (y bucear).

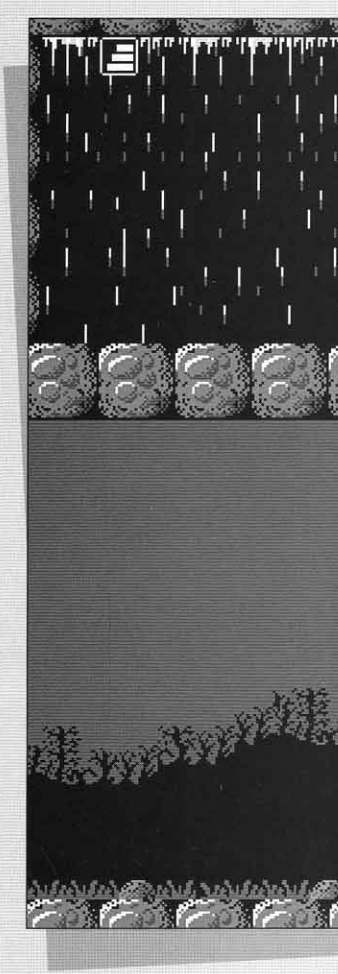
Cada cinco fases entramos a luchar contra un enemigo gigante (tanto en tamaño como en fortaleza). Hay dos de este tipo: un gran pez y un esqueleto. El esqueleto, a mi modo de ver, es el más difícil de los dos, puesto que además de lanzarnos huesos, nos lanza bolas de fuego que permanecen incandescentes en el suelo. Desde luego, todo un reto para nuestros reflejos. Los enemigos realmente son espectaculares debido a su enorme tamaño y a su capacidad de movimiento.

Conclusión

Estamos ante un juego que, nada más cargarlo, nos recuerda a aquellos juegos que disfrutábamos todos hace años y que nada tiene que envidiar a algunos que salían por aquella época.

El juego, en mi opinión personal, resulta un tanto difícil de terminar y se echa un poco de menos el que no disponga de una serie de *passwords* cada cierto número de fases porque una vez que se nos terminen las vidas deberemos empezar de nuevo. Pero no es un juego imposible de terminar y, de hecho, ya hay personas que se lo han acabado.

Para terminar, sólo quiero animar a que compréis el juego y no lo digo porque nuestro club es distribuidor, sino porque sólo así tanto Cabinet como otros grupos españoles que están trabajando en nuevos proyectos podrán concluir sus trabajos, y todos los podremos disfrutar.



trucos para jugar

por Jorge Ortega

Es conveniente, para llevar a buen término nuestra odisea, tener un perfecto control del protagonista. Por lo cual es muy recomendable ensayar los saltos en la pantalla de práctica del menú de juego.

fase 6 En esta fase nos encontraremos un corazón arriba y a la izquierda. Para ello deberemos sortear varios pozos de lava y una abeja en un estrecho pasadizo, por lo que si no se tiene un gran control sobre el salto es recomendable salir directamente sin coger el corazón.

fase 8 A la izquierda del tercer oso (el que no se puede matar) veremos un pequeño hueco en el cual nos introduciremos atravesando las rocas y cogeremos un corazón rojo. Volveremos a subir por encima del oso, antes de llegar al murciélago caeremos entre dos pequeñas piedras. Disparando sobre ellas descubriremos una fase secreta en la que encontraremos corazones verdes, uno rojo y una campana.

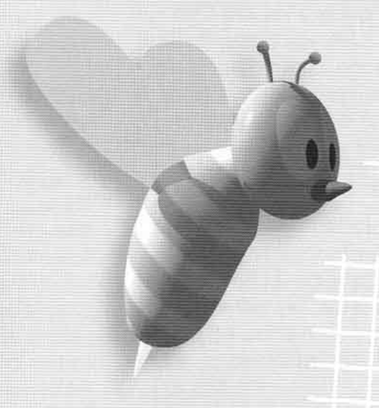
fase 13 En principio, una curiosidad. Avanzando al empezar nos dejamos caer, disparamos y entraremos en una "pantalla secreta" , con un pulpo. Al salir, a nuestra izquierda mataremos un oso que nos dará un pergamino. Nos dirigiremos arriba y a la derecha donde veremos un corazón rojo que cogeremos con la precaución de esquivar al murciélago, ya que es inmune a nuestros disparos. Cogemos la llave verde, saltaremos a la izquierda, entraremos a un pasaje secreto, saldremos de él por la derecha, nos dirigiremos hacia la izquierda hasta encontrar dos pulpos, matando el

primero y atravesando las rocas superiores haremos lo propio con el segundo. Cogemos el corazón y bajamos hasta encontrarnos la cabeza de pascua donde se encuentra la última llave. La salida se halla en la derecha.

fase 15 Subimos arriba y a la derecha, encontraremos una campana. Caemos saltando a la izquierda, pasado un foso con un fantasma, mataremos una abeja y entraremos con cuidado en el foso donde se encuentra la llave azul. Saldremos del foso, subimos por la primera gruta y nos encaminaremos hacia la derecha cogiendo así la llave roja. Aparecerá entonces la salida en la gruta derecha del comienzo de la fase. No obstante, antes de llegar a la salida, saltando, nos introduciremos en una pantalla secreta con dos corazones rojos.

fase 27 Esta es la última fase. Cogeremos la llave roja por la parte de arriba, nos dirigiremos a la derecha y nos dejaremos caer en la columna. Llegaremos así hasta el fondo de la pantalla, seguiremos hacia la izquierda sin miedo a la lava hasta llegar al tope de la pantalla. Subiremos y habremos acabado así este juego.

pez gigante Para acabar con él le dispararemos en la boca, con cuidado de sus disparos. Una vez haya disparado alguna burbuja subiremos hasta el hueco, esperando que se lance hacia la izquierda y se vuelva a retirar. En ese momento bajaremos y dispararemos hasta que vuelva a lanzarnos burbujas. En este instante empezaremos de nuevo el ciclo.



esqueleto La manera de acabar con él es disparándole a la boca, para lo cual habremos de saltar sobre la pared de la izquierda, teniendo en cuenta sus disparos de huesos y fuego. El fuego puede eliminarse disparando 2 veces sobre la llama que queda en el suelo, sin embargo los huesos no habrá más remedio que esquivarlos. Es conveniente no saltar hasta que haya disparado ambos huesos.

setup La mejor opción para jugar es seleccionar la velocidad 1 y los 60 hz. Una vez hayamos llegado al pez y el esqueleto nos saldrá una nueva opción en el menú de juego. Esta opción es el modo versus. En ella podrás luchar con ellos a modo de práctica.

los enemigos



fantasma



abeja



fantasma



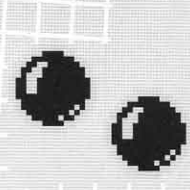
murciélago

tormenta

pulpo



pez



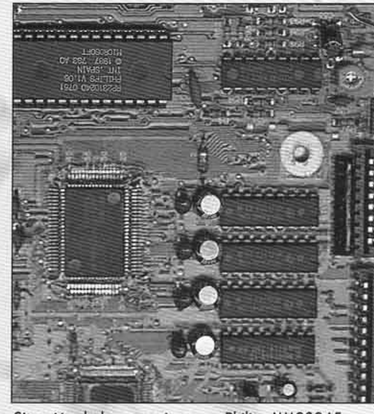
burbujas

esqueleto



oso

hazlo tú mismo


Situación de la memoria en un Philips NMS8245

Memoria interna a 512Kb en MSX2 Philips

Introducción

Es muy fácil ampliar un ordenador Philips a 512Kb, sólo es imprescindible poseer una buena destreza con el soldador y unos pocos conocimientos de electrónica digital. Aunque siempre recomendamos que si no estáis habituados a realizar este tipo de operaciones, dejéis que sea una persona acostumbrada la que realice el montaje.

Lista de componentes

12 RAMs 41464-10 ó equivalente
1 74LS670 (difícil de encontrar) ó 74LS170
1 74LA139
1 74LS125

Notas previas

En el esquema **(figura 1)** se puede observar el conexionado de todos los componentes. Cada componente va soldado encima de los mismos que hallaremos en la placa del ordenador, debiendo unir, únicamente, los pines que llevan el triángulo (▲) negro.

Las RAMs, se entiende que existen cuatro pisos de cuatro RAMs, dando un total de 16. Uniendo el **pin 16**, dos a dos en cada piso, tal y como se muestra en la **figura 1**. Siendo ésta la señal de selección de los bancos de memoria RAM0, RAM1,... RAM7.

Explicación del circuito

Una vez abierto el ordenador, lo primero que debemos hacer es localizar las 4 RAMs (normalmente **41464** o equivalente), debiendo tener cuidado con no confundirlas con las VRAM, las cuales son iguales pero están situadas al lado del procesador de video (VDP9938). Una vez localizadas, debemos separar el pin 16 de todas ellas de la placa (cortar la pista).

Ahora viene lo más complicado del asunto. Encima de cada RAM hay que soldar tres más, dejando el pin 16 de cada una libre, ya que es el de selección. Por cuestiones de espacio, personalmente coloqué estas RAM en una placa y las uní a las originales con cables. Una vez hecho lo anterior, dispondremos de cuatro pisos de 4 RAMs cada uno, lo que hace un total de 16. Seguidamente debemos unirlas, en cada piso dos a dos, tal y como muestra el dibujo de la **figura 2**, formando así cada grupo de dos, un banco de memoria de 64Kb. 64x8 son 512, por lo tanto necesitamos 8 señales de selección.

En el **74LS670** debemos conectar, según muestra el esquema, las señales **D3** y **D4** del bus de datos. Éstas las podremos sacar de cualquier EPROM en los **pines 15** y **16** respectivamente. En este integrado observamos que el **pin 7 (Q3)** del integrado de debajo (es decir, el "original") se conecta al **pin 13** de **74LS139**. El **pin 7** del superior queda al aire.

En el **74LS139** vemos que el **pin 2** va a una señal llamada STROBE. En un Philips 8235 esta señal se halla en el integrado U10 **(74LS32)**, en el **pin 5**. En un 8250 y 8280 esta señal se halla en el **74LS32** que está encima del **74LS125**, en el **pin 2**.

El **74LS670** es un registro que almacena el valor de los OUT &HFE a &HFF, los cuales indican en qué página de memoria trabaja el Z80, para cada ventana de 16Kb. Los dos primeros bits de este registro sirven para escoger el bloque de 16Kb. en cada bloque de 64Kb. Esto es así porque utilizamos RAMs de 64Kb. Con 128Kb. el tercer bit sirve para escoger el bloque de 64Kb (uno u otro de los dos que existen). Lo que nosotros hacemos es ampliar este registro con un cuarto y quinto bit (señales **D3** y **D4**). Pasamos los mencionados bits (3, 4 y 5) de binario a decimal en el integrado **74LS139** y cuando el STROBE nos lo permite, seleccionamos uno de los ocho bloques de 64Kb. que ahora tenemos. El **74LS125** se utiliza para que el valor de los bits añadidos se pueda leer haciendo un INP.

Si deseamos únicamente ampliar la memoria a 256Kb, tendremos sólo dos pisos de RAMs, no trataremos para nada la señal **D4** y, por lo tanto, en el **74LS139** sólo decodificaremos los bits 3 y 4 (es decir, 2 a 4 líneas). ■

Angel Cullá

Artículo publicado anteriormente por el mismo autor en el fanzine MSX Intruder.

Figura 2

RAM1
RAM0
RAM 41464
RAM 41464
RAM 41464
RAM 41464

Figura 1

74LS670
D1 Q1 Q2
D2 D3 D4 Q4 Q3
(abajo)
74LS139
A Q0 Q1 Q2 Q3
C FE B Q4 Q5 Q6 Q7
Selección de RAM
0 1 2 3
STROBE
4 5 6 7
Selección de RAM
74LS125
D3 D4
(BUS DE DATOS)

Cómo expandir el Turbo R ST a 512Kb

Expandir el Turbo R ST a 512kB es relativamente fácil si ya dispones de cierta experiencia con el hardware. Sin embargo, no es recomendable que lo hagas a no ser que estés completamente seguro de que lo puedes hacer.

Paso a paso:
- Quita la placa principal.
- Coloca dos condensadores SMD de 100nF en los lugares C138 y C148.
- Coloca una resistencia SMD de 56Ω en la posición R55.
- Coloca una resistencia SMD de 56Ω en la posición R229 (en la parte trasera de la placa principal).
- Coloca una resistencia de 10kΩ en la posición R41.
- Coloca dos DRAMs nuevas en las posiciones IC31 e IC33.■

Sunrise Hardware Service

Cargador para el Moon Light Saga

Manuel Pazos nos presenta un cargador para obtener vida infinita en este juego.

```
10 'Vida Infinita
20 'Manuel Pazos
30 '
40 SCREEN0:WIDTH80
50 PRINT TAB(28)"Cargador Moon Light Saga"
60 PRINT TAB(28)"————————"
70 LOCATE 19,6:PRINT"Introduce el System Disk y pulsa una tecla"
80 A$=INPUT$(1)
90 POKE &HF351,0:POKE&HF352,&HC0
100 A$=DSKI$(0,147):M=&HC150:POKE M,0:POKE M+1,&H18:DSKO$ 0,147
110 A$=DSKI$(0,172):M=&HC0A4:POKE M,0:POKE M+1,0:POKE M+2,0:DSKO$ 0,172
```

Solid Snake. *Patch*

Manuel Pazos nos presenta otro cargador. Éste evita que el ordenador se cuelgue en el momento del juego en el que el personaje tiene que bucear.

```
10 'No se cuelga al bucear
20 'Manuel Pazos
30 '
40 SCREEN0:WIDTH80
50 PRINT TAB(28)"Patch para el Solid Snake"
60 PRINT TAB(28)"————————"
70 LOCATE 19,6:PRINT"Introduce el disco y pulsa una tecla"
80 A$=INPUT$(1)
90 POKE &HF351,0:POKE&HF352,&HC0
100 A$=DSKI$(0,65):POKE &HC14D,0:DSKO$ 0,65
```

7FF0h	(R)	0000-1FFFh Página asignada a ese banco
7FF1h	(R)	2000-3FFFh Página asignada a ese banco
7FF2h	(R)	4000-5FFFh Página asignada a ese banco
7FF3h	(R)	6000-7FFFh Página asignada a ese banco
7FF4h	(R)	8000-9FFFh Página asignada a ese banco
7FF5h	(R)	A000-BFFFh Página asignada a ese banco
7FF6h	(R)	C000-DFFFh Página asignada a ese banco
7FF7h	(R)	E000-FFFFh Página asignada a ese banco (Hay que activar el bit 2 de #7FF9)
7FF8h	(R/W)	Noveno bit de la página asignada. Cada bit pertenece a un banco de memoria

bit0	0000-1FFFh
bit1	2000-3FFFh
bit2	4000-5FFFh
bit3	6000-7FFFh
bit4	8000-9FFFh
bit5	A000-BFFFh
bit6	C000-DFFFh
bit7	E000-FFFFh

7FF9h (R/W) Modo de funcionamiento:

bit2 1:Se pueden leer los datos de #7FF0-7FF7
bit3 1:Se puede leer el contenido de #7FF9
bit4 1:Desactiva el puerto #7FF8

Solid Snake. Trucos del programador

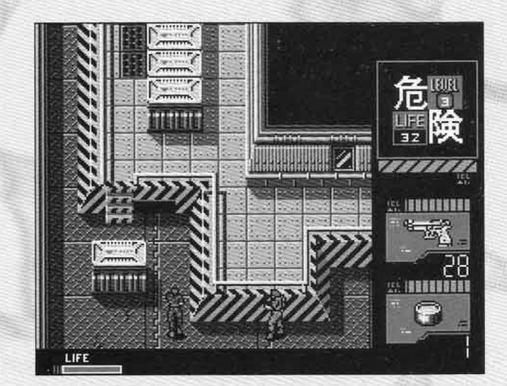
Para acceder a los trucos del programador en el Solid Snake hay que disponer de la versión .ROM. En la conversión no funciona porque no contiene las rutinas necesarias. Hay que hacer lo siguiente:

- Seleccionar la página #C en #6000-#7FFF
- Poner en #76E9: CD 98 41 CD 02 B8

Al ejecutar el juego dispondrás de las siguientes opciones, al pulsar la correspondiente tecla:

R: Rations
X: Tarjetas
Z: Armas y objetos
^: Ver el final del juego
P: Muestra las coord. del personaje
STOP: Nuevo menú:
Cursores **arriba/abajo**: Scroll
0 1 2 3: Página de VRAM
TAB: Amplía sprites
DEL: Mueve sprites ampliados.■

Manuel Pazos



Controlador de MegaROM del tipo Panasonic

El controlador de MEGAROMs de Panasonic funciona como la mayoría de los controladores, es decir, usando direcciones de memoria como puertos.

Banco de Memoria
Direcciones que funcionan como puertos selectores de ese banco:

0000-1FFFh	6000-63FFh
2000-3FFFh	6400-67FFh
4000-5FFFh	6800-6BFFh
6000-7FFFh	6C00-6FFFh
8000-9FFFh	7000-73FFh
A000-BFFFh	7800-7BFFh
C000-DFFFh	7400-77FFh
E000-FFFFh	7C00-7FEFh

(Ver la tabla en la parte superior)

Contenido de los bancos:

#000 Soft del Turbo R
#028 Main ROM
#080 SRAM
#100 ROM Disk (sólo GT)
#180 RAM principal

Curiosidad
Dado que el modo de paginación también funciona una vez seleccionada la RAM principal, se podría emular el funcionamiento de los cartuchos cambiando los puertos. Pero es un poco difícil que funcione, porque al cambiar un banco de RAM, además de cambiarlo, se escribe en él su número de banco, cambiando el programa original.■

Manuel Pazos

Cambiar el slot del interface IDE

Introducción

Voy a empezar comentando rápidamente mi impresión sobre el interface IDE. Después de pasarme varias semanas buscando un disco duro IDE para conectarlo a mi recién adquirido interface IDE para MSX, al final encontré a un amigo que quería vender su Seagate de 210 Mb. Así que me fui con mi F700 a su casa y probé el disco duro. Por suerte todo funcionó bien y desde entonces disfruto de la comodidad y velocidad de un disco duro. La verdad es que estoy muy contento con él y sólo tengo un problema: mi ampliación de memoria de 1Mb y el interface IDE no se llevan bien. Por ahora mi experiencia con el interface IDE ha sido satisfactoria.

Desensamblando

Una tarde no tenía mucho que hacer y se me ocurrió echarle un vistazo al programa FLASHDOS.COM, así que lo desensamblé y me puse a ver qué es lo que hacía (es muy fácil de seguir). Para que este programa funcione y realice su cometido, el interface IDE debe de estar en el slot 2. Al mirar el código del programa uno se da cuenta de que éste se puede modificar de una manera sencilla, para que la grabación de la flashrom se pueda realizar desde cualquier slot. Esto es debido a que hay una posición de memoria (la &h03A5) en la cual se guarda en qué slot se tienen que hacer las operaciones de lectura/escritura. En esta posición se encuentra el valor 2, así que si cambiamos este valor por el valor 1 podremos tener el interface IDE en el slot 1 y si ponemos el valor &H86 (134 en decimal) indicaremos que el interface esté en el slot 1 subslot 2.

Modificación del programa

Entonces me decidí a modificar el programa para que así el interface pudiera estar en el slot 1, en el 2 o en cualquiera de sus respectivos subslots. Y esto fue lo que añadí al programa original (ver listado).

Explicación del programa

El programa FLASHDOS.COM tiene una longitud de 768 bytes, que en hexadecimal equivalen a &H300. Por lo tanto, una vez cargado el programa ocupará el siguiente espacio en memoria: de &H0100 a &H03FF. Esta rutina hay que colocarla a continuación, esto es, empezará en la posición &H0400; lo último que hay que hacer es modificar el inicio del programa para que se realice un salto a la rutina que hemos añadido: JP &H046B. La posición inicial del código de la rutina añadida está en &H046B ya que desde &H0400 hasta &H046A se guarda el texto a mostrar en caso de encontrarse un error.

Ahora al ejecutar el programa FLASHDOS tendremos que indicarle a través de un parámetro en qué slot se encuentra el interface IDE. Voy a comentar un poco como funciona la rutina. Al teclear la orden "FLASHDOS 13" desde el prompt del DOS, se empieza a ejecutar el programa y lo primero que hará será saltar a la rutina que se ha añadido.

El parámetro se guarda en una posición fija de la memoria (&H0080) con un primer byte de longitud (en este caso vale 3 ya que el espacio también se almacena) y el último byte igual a cero. La rutina lo primero que hace es ver si hay un parámetro (primer byte <>0). Si hay un parámetro entonces lee el segundo valor del parámetro y lo compara con 1 y con 2 (que son los slots válidos) si no hay error guardamos en el registro E el valor del slot principal.

A continuación se mira el siguiente byte del parámetro, para ver si se ha indicado algún subslot; en caso de que se indique un subslot se comprueba que este valor está entre 0 y 3, en caso afirmativo se procede a realizar las operaciones necesarias para que al final el registro E contenga el formato correcto que indica en que slot y subslot se quiere leer. Este formato es:

```
       7 6 5 4 3 2 1 0
Byte:  F x x x S S P P
       ①         ② ③
```

① 1: si se emplea cartucho secundario
0: si sólo se emplea el primario
② Número del cartucho secundario (03)
③ Número del cartucho primario (03)

Seguidamente se guarda el valor del registro E en la posición de memoria &H03A5, se ejecuta la instrucción que borramos al poner el JP &H046B y se continúa con la ejecución normal del programa.

Nota: No he probado a grabar la Flashrom del IDE con este programa, pero creo que debería funcionar sin problemas.■

Antonio Fernández Otero

Programa añadido al FLASHDOS.COM

```
TEXTO:  DEFM "Error: invalid slot"
        DEFB &HD,&HA
        DEFM "Example: Flashdos 1 (IDE in slot 1)"
        DEFB &HD,&HA
        DEFM "  Flashdos 21 (IDE in slot 2 subslot 1)"
        DEFB &HD,&HA,"$"
        LD HL,&H0080
        LD A,HL
        CP 0
        JR Z,ERROR
        INC HL
        INC HL
        LD A,HL
        LD (&H01C9),A
        CP &H31
        JR Z,SUBSLOT
        CP &H32
        JR Z,SUBSLOT
ERROR:  LD DE,&H0400
        CALL &H222
        RET
SUBSLOT: AND &H03
        LD E,A
        INC HL
        LD A,(HL)
        CP 0
        JR Z,GUARDAR
        LD (&H01CB),A
        LD B,A
        AND &HFC
        CP &H30
        JR NZ,ERROR
        LD A,B
        AND &H03
        RLC A
        RLC A
        OR &H80
        OR E
        LD E,A
GUARDAR: LD A,E
        LD (&H03A5),A
        LD DE,&H0197
        JP &H0103
```

Programa en Pascal para UUENCODE

Antonio Fernández Otero ha realizado en Turbo Pascal una adaptación del programa que permite "uuencodear" los ficheros enviados habitualmente vía Internet o Fidonet en este formato. Debido a la longitud del mismo, nos es imposible ponerlo en estas páginas. Sin embargo, todos los interesados en el mismo, pueden solicitarlo al Club (hnostar@ctv.es).

MSX Río 97

Primer encuentro de usuarios de MSX en Río de Janeiro

Artículo: Adriano C. Rodrigues da Cunha (A&L Software)
Fotografía: Ademir Jorge (Clube Inovaçao), cedidas por Márcio Lima de Carvalho.

El primer encuentro carioca de usuarios tuvo lugar el 11 de Enero, en el Salón del 5º piso del DCE (Diretório Central Estudiantil) de la Universidade Federal Fluminense (UFF), situada en Niteroi, ciudad de Río de Janeiro.

El encuentro fue organizado por el grupo Brazilian MSX Crew y contó con la presencia de otros grupos de todo el país, como Zilogic MSX Club (de Brasilia), quien organizó el encuentro de Brasilia'96 (ver revista Hnostar 38), MSX Brazilian Team (de Pará-Belém), representado por MSX Brazilian Crew, A&L Software (de Goiania), Clube Inovaçao (de Río de Janeiro), Crunchworks (también de Río) y MSX Studies Institute (este también de Río de Janeiro). También estuvieron presentes varios usuarios de MSX, no sólo de Río.



Márcio, de Inovaçao, con el MSX Turbo R de Zilogic.

Visión general del encuentro

Iniciándose a las 09:00 horas del sábado, el encuentro continuó ininterrumpidamente hasta las 18:00 horas y fue considerado un éxito por los organizadores.

En el local, los usuarios pudieron conseguir todo tipo de software, nuevos y originales llegados directamente de Europa, así como también hardware específico para el MSX.

El club Brazilian MSX Crew representó oficialmente en el encuentro al MSX Brazilian Team. En su stand se podían comprar demos, programas, revistas Hnostar e incluso hardware.

Sin duda, la vedette del encuentro fue el MSX Turbo R, equipado con un Music Module, llevado por Zilogic MSX Club. Representado por André Moragas Delavy, este grupo presentó varias demos y músicas, incluyendo una demo del juego Sonyc para MSX 2+, dejando a todos los presentes boquiabiertos.

El Turbo R de Zilogic contaba además con el interface SCSI de Sunrise Swiss, conectado a un disco duro de 540Mb, con MSX-DOS2 y MSX View. Infelizmente para todos los presentes, no pudo ser presentado el MSX View, el sistema operativo gráfico del MSX, por problemas técnicos.

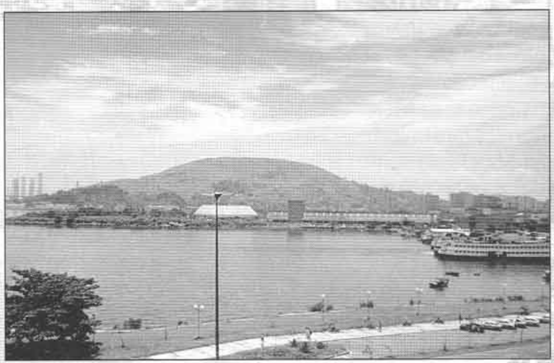
Otra cosa que causó furor en el encuentro fue la presencia de la unidad Zip que llevó el Brazilian MSX Crew, conectado al interface MegaSCSI.

Además de los clubs citados, también estaban presentes usuarios conocidos en el territorio nacional como Ricardo Bittencourt y Marcelo Bagik de São Paulo, Maclei Tozzato y Charles Young de Río de Janeiro. Infelizmente, por motivos ignorados, varios usuarios con presencia prácticamente dada como cierta no pudieron comparecer.

Lanzamientos de los grupos

Brazilian MSX Crew presentó su primer demo "Anime DEMO I - Anime Girls in SCR3", que, a pesar de trabajar en SCREEN 3, gustó a los seguidores del Anime.

CrunchWorks presentó el sistema Like, un interface gráfico para MSX1, en el mismo estilo del Windows de Microsoft. A pesar de ser un programa para MSX1 el Like está muy bien hecho, resulta fácil de utilizar, que incluso mejora a otros similares realizados en Brasil.



Bahía de Guanabara, vista tomada desde la DCE-UFF

Su autor, Giovanni Nunes, liberó el programa en régimen de dominio público. Extra-oficialmente, André Delavy, representante de Zilogic, mostró el actual estado de su último proyecto, el ZGrafer 2.0, un poderosísimo editor de tipos multitarea, que pareció muy bueno. André Delavy prometió que el sistema estaría listo este año. Además reveló, extraoficialmente todavía, el segundo encuentro nacional de usuarios de MSX en Brasilia para el mes de julio de este mismo año. Para alegría de los brasileños, el próximo encuentro de Brasilia'97 ya ha sido confirmado y tendrá lugar los días 19 y 20 de julio.



De izquierda a derecha: André Delavy (Zilogic), Adriano Cunha (A&L Soft), Márcio (Inovaçao), Charles Young (al fondo), Ricardo Jurczyk (BMC), Giovanni Nunes (BMC/Crunchworks), Luiz Eduardo (Inovaçao).

El Clube Inovaçao presentó el número 0 de su fanzine, el MSX Force, destinado a los usuarios de MSX1, MSX2, MSX2+ y Turbo R. El número 1 fue lanzado recientemente con bastante éxito.

Como el MSX Brazilian Team no pudo asistir, fue representado por Brazilian MSX Crew, como ya se ha dicho. Destaca, en la parte de software, la presencia de las diskmagazines Sunrise 17 y 18, Disk I/O Error, Eurolink y Metallica Demo; revistas Hnostar y diverso hardware como MegaSCSI, RS232, cartucho MSX-DOS2, ...

A&L Software presentó la versión beta del conversor para el formato gráfico MBF en ensamblador para MSX1. El formato MBF resultó muy interesante en el encuentro, por ser claramente más ventajoso en términos de espacio y tiempo que el conocido GRP. También presentó el "Emulador de Giovanni", un programa de inteligencia artificial, y el programa "BASIC Task Switch"que permite la edición de dos programas BASIC al mismo tiempo.

Una buena noticia fue la unión de A&L Software con CrunchWorks, formando así "Bit at Work", que además de desarrollar el formato MBF, producirá más software.

Conclusión

Los organizadores de MSX Río'97 dicen sentirse satisfechos con el encuentro. Incluso ya fue confirmada una próxima edición de MSX Río'98, que después de esta primera experiencia mejorará en todos los aspectos. Este encuentro viene a sumarse al resto que están celebrándose en Brasil, demostrando que la comunidad de usuarios brasileños no está parada. En menos de un año se habrán tenido lugar cuatro encuentros: Viva Campus, Brasilia'96, MSX Río'97 y Brasilia'97.

Y si hubiese otro encuentro de MSX en Brasil, Europa o en cualquier otra parte del mundo, allí estará la revista Hnostar para hacerse eco de ello. ¡Hasta el encuentro de Brasilia'97!

(*) "carioca": nombre por el que son denominados los nacidos en la ciudad de Río de Janeiro.

contactos

CrunchWorks
Giovanni dos Reis Nunes
Rua Mario Camilo Costa Filho, qd.GH, bl.5, ap.301
Olaria - Río de Janeiro-RJ - CEP 21073210
giovanni@br.homeshopping.com.br
http://www.geocities.com/ResearchTriangle/2472

Brazilian MSX Crew
giovanni@br.homeshopping.com.br
jurczyk@br.homeshopping.com.br

Zilogic MSX Club
delavy@helium.fis.unb.br

A&L Software
Adriano C. R. da Cunha
Av. 136 nº 867, ap. 101
Setor Marista - Goiania-GO - CEP 74180040
adrcunha@dcc.unicamp.br
alsoft@usa.net
http://www.dcc.unicamp.br/~adrcunha

MSX Brazilian Team
Marco Heidtmann
Tv. Mauriti nº 2273
Belém - Pará - CEP 66093-180
msx.brazilian@mandic.com.br
http://www.horizontes.com.br/~mbt

Clube Inovaçao
Luiz Eduardo S. Marques
Rua Ametista nº 76 - Coelho da Rocha
São João do Meriti-RJ - CEP 25570460

MSX Studies
msxstudies@geocities.com

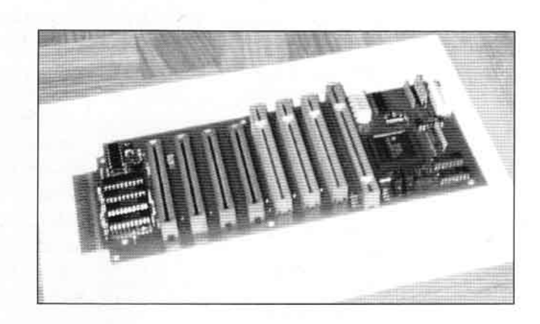
nuevo expansor de slots de

32 BITS

Al pasar por el stand que Leonardo Padial montó en la feria de Barcelona, pude observar que se exponía un nuevo expansor para MSX, nada nuevo... salvo que soporta y permite manejar hardware de 8, 16, 24 y 32 bits. Este es, sin duda, uno de los proyectos más importantes y una de las mejores cosas que le han ocurrido al MSX últimamente.

entrevista a Leonardo Padial

Por Juan Miguel Gutiérrez



Leonardo se ha anticipado y gracias a su proyecto podremos disfrutar del futuro y potente hardware de 32 bits. Esto viene a confirmar que el MSX no es un ordenador estancado, algunos lo piensan así, y de este modo volveremos a recuperar el terreno perdido referente a otras máquinas (si es que alguna vez lo hemos perdido).

La verdad es que los cartuchos Moonsound y Graphics 9000 han permitido relanzar y potenciar considerablemente el MSX, y esto ha contribuido a que muchos de los usuarios puedan acercarse a los nuevos avances en la informática sin tener que cambiar de sistema. No hay duda de que para que el MSX nos siga pareciendo ese ordenador tan querido y especial, aparte de su latente magia de la que ya pocos dudan, nos ha de ofrecer de vez en cuando alguna que otra "sorpresa". Y nada mejor para continuar nuestro avance que la creación de este periférico.

En el momento en que me encontraba en su stand, Leonardo estaba presentando este proyecto en la sala habilitada para tal efecto. Según me comentó, la charla fue muy positiva y el público asistente acogió gratamente esta noticia. Enseguida hablé con él y, vista la importancia del asunto, quedé en hacerle una pequeña entrevista donde pudiera explicar a todos los usuarios el porqué y las expectativas de este expansor de 32 bits. La ocasión para hacerla llegó y aquí la tenéis.

¿Cómo llegó a la conclusión de crear este "adelantado" expansor de slots?

En 1991 saqué mi primer expansor de 8 slots de 8 bit motivado por la necesidad de algunos usuarios de disponer de más de los dos slots que traen los MSX para colocar sus múltiples cartuchos. Posteriormente aparecieron las versiones II y III en las que se añadían mejoras, como la integración en un solo chip de los generadores de slots primarios y secundarios, indicación de actividad de cartuchos, etc... En esta última versión se trataba de satisfacer necesidades de tipo tecnológico que permitan disponer en el MSX de los últimos avances que incorporan ya otros equipos.

¿Qué significa necesidades tecnológicas?

La llegada de Internet y el video digital entre otras, obligan a disponer de una gran capacidad en comunicaciones y en cálculos matemáticos para descomprimir imágenes que llegan por la red o se reciben del CD. Estos dispositivos necesitan más Mhz y mayor anchura de bus 16, 24 ó 32 bits para realizar su trabajo.

¿Cree que aparecerá el suficiente hardware a corto o largo plazo que justifique la adquisición del expansor?

La aparición de hardware nuevo es una necesidad si se quiere disponer de los avances mencionados. Corresponde a los diseñadores de hardware y programas hacerlo realidad, pero necesariamente hay que disponer de una plataforma donde puedan colocarse las tarjetas y funcionar estos programas. Tarjetas procesador directo con Z380 (Z80 de 16 bits externo/32bit interno, 18 mhz, software compatible) de bajo coste, de comunicaciones, y descompresoras de video ... Podrían ser desarrolladas en breve, ya que las especificaciones del expansor son de dominio público y están disponibles para quien las solicite.

¿Conoce los proyectos que se fabricarían de 32 bits específicos para el MSX?

La experiencia ha demostrado que los ordenadores se quedan obsoletos en poco tiempo. Hoy en día la creación de nuevos MSX basados en procesadores como el

Selector del ampliador pasivo o controlado por el coprocesador

Selector reloj directo o buffereado para sincronización PDS

LED indicador de coprocesamiento en acción

Desconexión de fuente interna de MSX (quitar puentes)

Selector de subslot PDS ó U8

Selector de slot primario (0-1-2-3)

Entrada de sincronismo externo

Conexión fuerza disquetera y HD

LED indicador de subslot en funcionamiento

Alimentación fuente externa (PC)

Inhibición de subslot (8)

U8

Z380 no solucionaría el problema de tener que actualizar el ordenador cada vez que sale una nueva funcionalidad o una mejora de la misma. Por otra parte, para el usuario es más económico comprar la tarjeta que necesite en un determinado momento y seguir aprovechando todo lo que tiene, que comprar un nuevo ordenador para cada nueva funcionalidad.



L.Padial hace dos años presentando en Madrid su primer expansor de 8 slots

De su charla en la reunión, ¿ha visto perspectivas de adquisición del expansor por parte de los usuarios?. ¿Cómo ha sido su respuesta?

Ante todo hay que decir que el expansor de 8 slots no es un periférico del que se saca algo, se trata de una plataforma para ampliar o actualizar el MSX. En la reunión de Barcelona se presentó como novedad ante el asombro y perplejidad de los que creían que su ordenador MSX nunca superaría los 8 bits, recibiendo una impresionante acogida. La adquisición del expansor siempre ha sido una decisión delicada, y ha venido motivada principalmente por la necesidad de tener mayor número de slots donde ubicar los múltiples cartuchos. En este nuevo expansor se añade otro factor más: el de la actualización tecnológica.

¿Cree que los grupos de programadores se animarían a realizar software específico para el nuevo hardware de 32 bits?

El expansor es un soporte para acoger hardware más potente, pero sigue siendo compatible con las cartuchos, tarjetas y programas existentes de 8 bits. Los programadores que lo deseen podrán adaptar o mejorar con pequeños cambios los programas existentes o crear otros nuevos aprovechando las posibilidades de mayor velocidad, procesadores más potentes y ancho de bus.

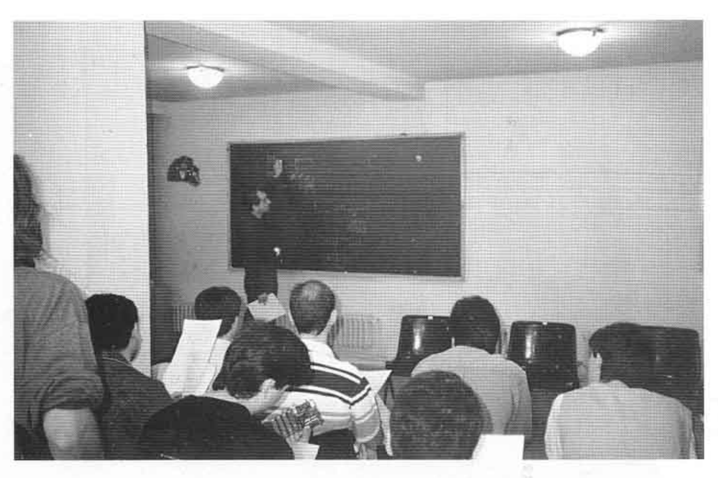
Comente un poco la creación de su expansor, los problemas que seguro que tuvo, etc.

Los mayores problemas se derivan del requerimiento de mantener la compatibilidad de hardware y software existente y permitir simultáneamente los 16/32 bits.

Ahora toca paso a la parte técnica. ¿Qué aptitudes tiene? Modos de trabajo, detalles técnicos...

```
                                                          CN8
                                    CN5-CN7               SX3
                                    SX0-SX2              ____
                                     ____       SYNO 66-|  65 EXTSYN
                         A20  64 -|    |- 63 A21         |    |- A21
                         A18  62 -|    |- 61 A19         |    |- A19
                         A16  60 -|    |- 59 A17         |    |- A17
                     D30,D14  58 -|    |- 57 D15,D31     |    |-D15,31
       CN1-CN4       D28,D12  56 -|    |- 55 D13,D29     |    |-D13,29
       SY0-SY3       D26,D10  54 -|    |- 53 D11,D27     |    |-D11,27
        ____         D24,D8   52 -|    |- 51  D9,D25     |    |-D9,25
    50 -|    |- 49                |    |                 |    |
    48 -|    |- 47                |    |                 |    |
BACKI 46 -|  |- 45          BACKI |    |    (MSX)BACKI   |    |
    44 -|    |- 43          BACK0 |    |          BACK0  |    |
    42 -|    |- 41                |    |                 |    |
D22,6 40-|   |- 39 D23,7    D22,6-|    |-D23,7  D22,6-   |    |-D23,7
D20,4 38-|   |- 37 D21,5    D20,4-|    |-D21,5  D20,4-   |    |-D21,5
D18,2 36-|   |- 35 D19,3    D18,2-|    |-D19,3  D18,2-   |    |-D19,3
D16,0 34-|   |- 33 D17,1    D16,0-|    |-D17,1  D16,0-   |    |-D17,1
    32 -|    |- 31                |    |                 |    |
    30 -|    |- 29                |    |                 |    |
    28 -|    |- 27                |    |                 |    |
    26 -|    |- 25                |    |                 |    |
    24 -|    |- 23                |    |                 |    |
    22 -|    |- 21                |    |                 |    |
    20 -|    |- 19                |    |                 |    |
    18 -|    |- 17                |    |                 |    |
MUXD 16 -|   |- 15   MUXDATA 16 -|    |  MUXDATA 16 -   |    |
    14 -|    |- 13                |    |                 |    |
    12 -|    |- 11                |    |                 |    |
    10 -|    |-  9                |    |                 |    |
     8 -|    |-  7                |    |                 |    |
     6 -|    |-  5 BREQ           |    | BREQ            |    | BREQ
     4 -|    |-  3                |    |                 |    |
     2 -|    |-  1                |____|                 |    |
        |____|                          SSX2 - 2 -|     -1 SSX3
                                        SSX0 - 4 -|     -3 SSX1
                                        SSY2 - 6 -|     -5 SSY3
                                        SSY0 - 8 -|     -7 SSY1
                                                  |____|
```

Nuevas señales del MSX modular



Básicamente las aptitudes como vd. las llama podrían resumirse en: 8 slots (cuatro de 8 bit, tres de 8/16/32, uno de 8/16/32 + PDS o de procesador directo), compatibilidad total hard y soft con lo existente en 8 bits, ampliación bus de direcciones de 64k a 4m, ampliación del bus de datos de 8 bits a 16 y a 24 ó 32 con multiplexación, posibilidad de trabajar a mayor velocidad que el MSX, PDS slot del procesador directo donde podría ubicarse otro procesador bien del tipo maestro (ej. Z380) o subordinado como descompresor de páginas WWW, señales de slot expandidas accesibles y alimentación con fuente de PC.

¿Cree que ha llegado la hora de que el usuario de MSX ha de "evolucionar", que eso de disponer de un MSX con disco duro, unidad Zip, Moonsound –o porque no, un expansor– ha de dejar de verse como algo solo al alcance de unos afortunados o fervientes usuarios del MSX?

El usuario conoce que en la actualidad la gran mayoría de los chips de alto rendimiento se fabrican en 16/32 bits, y este rendimiento no es posible obtenerlo en los slot que trae su MSX.

¿Los usuarios que ya tienen expansor, tendrían que deshacerse de él y comprar uno nuevo en caso de querer disponer de los 32 bits?

Los expansores antiguos contienen componentes caros que pueden aprovecharse en el de 32 bits, por lo que una opción sería reutilizar los materiales descontando su precio del nuevo.

Sin duda será difícil concienciar al usuario poco habituado a adquirir nuevo soft o hard, hay que darse cuenta de que es el camino para que el MSX siga funcionando y en la brecha.

El usuario del MSX es un usuario maduro que distingue perfectamente los productos que hay en el mercado, y por consiguiente analiza todo lo que pueda significar cambios en la mejora de prestaciones dentro del estándar.

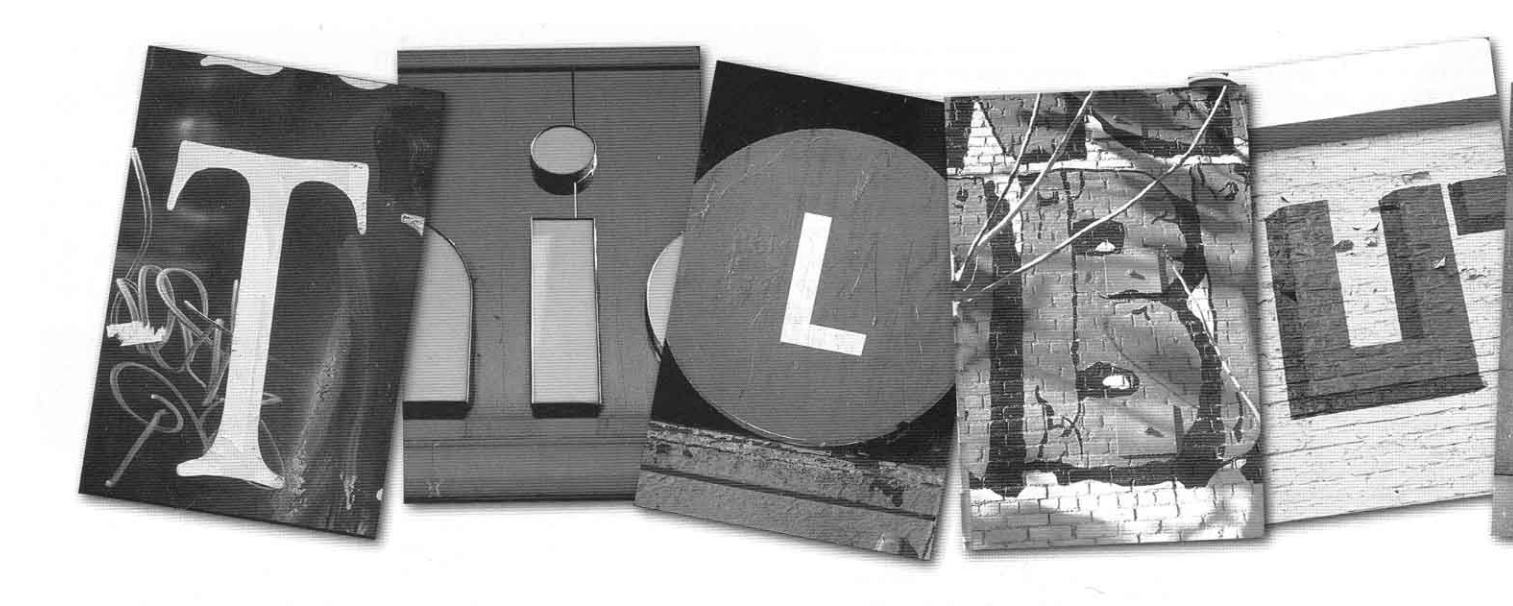
Por último, dígame una visión personal del presente y futuro del MSX.

El estándar MSX tiene un sitio propio en el mundo de los ordenadores personales. Con el paso del tiempo ha quedado claro que tanto el Z80 como el más veloz de los Pentium deben dedicarse a gestionar los recursos del sistema vía su sistema operativo, debiendo dejar ambos las nuevas funcionalidades a chips especializados ubicados en la propia placa madre o en cartuchos. Creo por tanto que el verdadero motivo de que el MSX siga en la brecha no es otro que el de poder acoger las nuevas tecnologías.

Gracias por atenderme Leonardo. Hasta pronto y que sus nuevos proyectos no caigan en saco roto.

Esta es la entrevista con Leonardo, sin duda ya habréis sacado vuestras conclusiones y comprendido la gran importancia de que nuestro MSX siga evolucionando paulatinamente, siguiendo de cerca las nuevas tecnologías y necesidades del usuario.

Una vez más, se nos ha brindado la posibilidad de dar un paso más junto al MSX, y esto es algo que no se debe desaprovechar. Siempre se ha hablado de las carencias del MSX frente a otros sistemas de ordenadores o consolas, pero con la aparición del nuevo hardware existente y de proyectos como el de Padial, ese abismo que existía entre nuestro ordenador y el restante mundo de la informática no será tan grande, y nuestro MSX nos pedirá de nuevo una oportunidad, que todavía puede dar mucho más de sí. Otra vez más, el futuro del MSX vuelve a estar en nuestras manos.



Eran las cinco cuando nos embarcábamos hacia nuestro destino, Tilburg, pero como suele ser habitual en estos viajes, las anécdotas intervinieron para amenizarlo, desde la puerta de mi garaje que se negaba a abrir con el mando...

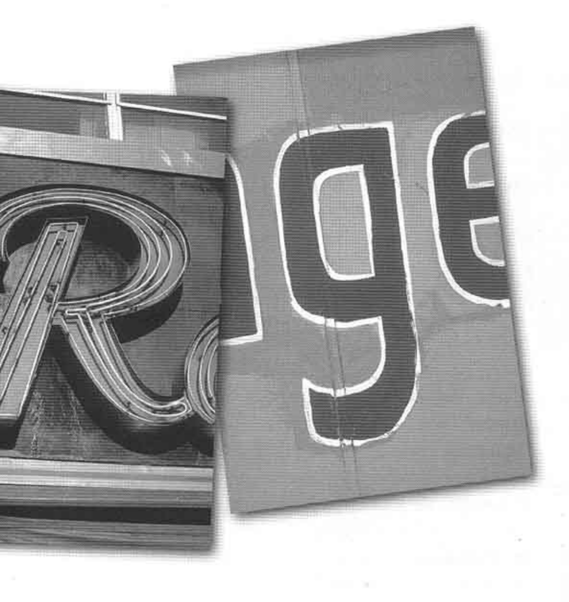




ARTICULO: Rafa Corrales
FOTOGRAFIA: Stephan Szarafinski

...y que finalmente tuve que subir a mano con un elevador hidráulico, a mi coche que estaba en reserva, así como cierta canción que sonaba por la radio de una manera un tanto misteriosa; la canción en cuestión trataba de no sé qué avión que era pilotado de cualquier manera y caía al mar (no es broma)

Estos contratiempos me hicieron pensar en esas típicas pérdidas de avión. Afortunadamente, nuestra antelación y mi temerario padre, que cruzó Madrid a 145 Km/h. por la M-40, hicieron que en 25 minutos estuviéramos en casa de 2nd Foundation y, una vez todos en el coche, en un cuarto de hora llegamos al aeropuerto de Barajas. Eran las 6:00 horas y con el pertinente adelanto de hora y veinte minutos facturamos ciertas maletas, una de las cuales tuvo un viaje un tanto accidentado... pero eso más tarde.





Club MSX Power Replay y FKD fueron los grupos españoles que asistieron este año a la gran feria de Tilburg, a la que acudieron alrededor de mil personas

este es la primera vez que los componentes del Club MSX Power Replay y Second Foundation están presentes en Tilburg

con el club Power Replay también viajaron los granadinos Diego Millán y José A. Morente de Ñaca Soft

stand del grupo italiano RAM, autor del Tetris 2 Special Edition. A la derecha, el grupo MGF, que además de su diskmagazine presentó la demo musical para Moonsound Techno Trance

Tras un vuelo más o menos bueno (no servían desayuno ni nada, tan sólo una apestosa bebida de la marca Virgin) llegamos a Bruselas sanos y salvos, y ahí llegaron más sorpresas. Una maleta que contenía altavoces, amplificador y micros se perdió por el camino y no es de extrañar, con el sistema un tanto enrevesado que tiene ese aeropuerto; con reclamación puesta pusimos los pies en marcha hacia Tilburg, viaje que hicimos en tren.

El viaje fue rápido, aunque siempre metimos la pata en todo tren al que entrábamos ya que en todos (sí, en todos) los trenes que nos metíamos lo hacíamos en la sección de primera clase por equivocación y cuando venía el revisor teníamos que desplazarnos unos cuantos vagones.

Una vez llegamos a Tilburg contactamos con la organización, que nos puso al corriente de cómo llegar al hotel F1, donde nos encontramos con los amigos de FKD. Todo fue bien, y al día siguiente...

Tilburg '97

Al igual que otros años, la organización dispuso dos coches para recogernos a los únicos habitantes del hotel, eso sí, sin nieve; hacía un sol espléndido. Llegamos al local y, una vez instalada, comenzó la mayor feria de MSX en el mundo.

Empezaremos por nuestro stand, **MSX Power Replay**, donde la mayor novedad fueron las nuevas ampliaciones de 4 Mb de Padial Hard. Se vendieron cosas tan variadas como un MSXDOS2, un "Aladin" y los CD's de Miri Soft llamados "101 Programmi" y "CD-ROMSX", este último de reciente creación y muy completo. Además de éstos, hubo una edición especial del conocido CD "Xtory I de luxe", con portada en color especial para la ocasión. Para atraer al personal mostramos todo tipo de juegos y programas, desde el "Pentaro", el "Multiplex", el "Sir Dan", el "Sonyc" y otros muchos más, y desfilaron programas como el "Quick QWK Reader" del Trunks (David Madurga) y el novedoso "MSX-Blue 1.0" de MSX Voyagers, todo un deleite "made in Spain". **FKD** en su stand no se quedaron cortos. Llevaron muchas copias del "Princess Maker" en castellano, diversos juegos curiosos, vendieron el "No Name" y el "Lilo", de Kai Magazine. Como muchas veces, acabaron al lado del stand de Sunrise y fueron muy visitados a lo largo del día.





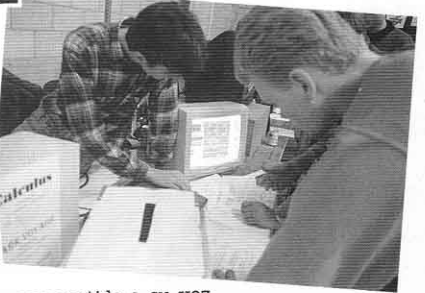
el grupo FKD repetía un año más su asistencia a Tilburg. En su stand vendieron las producciones de Kai Magazine, además del juego Rolling Thunder



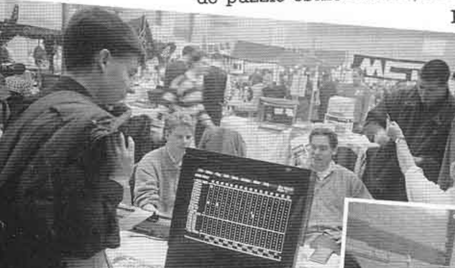




MSX Club Drechtsteden, editores del fanzine MCD Magazine. Patrocinan además el concurso aparecido en la revista MCCM 88

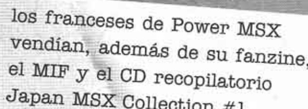


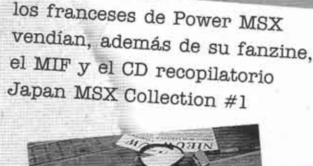
el stand de Compjoetania era compartido a su vez por TNI. Presentaron un adelanto de lo que será Kumoko&Yumeko, un juego de puzzle estilo Bobble, además de un disco de músicas para MSX Music/Audio



Flying Bytes, a quienes creíamos desaparecidos, presentaron Meridiam, un editor MIDI

los franceses de Power MSX vendían, además de su fanzine, el MIF y el CD recopilatorio Japan MSX Collection #1









stand de MSX Gebruikersgroep Friesland (MGF) con la revista MSX User

Y si damos el giro, en el stand de **Stichting Sunrise** apenas hubo variedad, lo que parecía prometer se quedó en nada, no hubo ni "Micro Mirror Men", ni "Core Dump" ni nada, tan sólo (y que no es poco), el genial "Pentaro Odyssey", junto a algún disco de músicas OPL4. A unos pocos metros había un stand casi dedicado a las comunicaciones, **MSX Gebruikersgroep Zandvoort**, ni más ni menos que programas para BBS, terminales ANSI color y cosillas curiosas para poseedores de un módem en su MSX. Si seguimos el paseo, llegaremos inevitablemente al stand de los organizadores de Tilburg, **MSX CGV**; con su scanner, ya conocido por todos, hicieron de nuevo demostraciones y venta de los mismos a un precio bastante rebajado. Tuvieron la revista Bits que es un fanzine sencillo y apto para la ocasión. Nuevamente y sin movernos de esa línea volvemos a otro grupo cuyo nombre comienza por Sunrise, esta vez **Sunrise Swiss** que, pese a lo anunciado, no trajo ni interfaces IDE, ni GFX9000, ni tan siquiera Moonsounds. Todo lo que pude ver fue las cajas de estos últimos, chips de todo tipo como el V9958, el Z80H, kits de 256 Kb para Music Module y ROMs para sustituir internamente la BIOS del MSX, añadiendo por ejemplo un DOS2 interno.

Y lo más sorprendente de la feria estuvo, sin duda, en el stand del **Club Gouda** que, pese a no llevar novedades, excepto su novísima Novaxis 1.51 con MSXCDEX incluido, lo mejor radicó en sus precios: 7.500 ptas. costaba una expansión de 4 Mb, lo mismo por una SCSI y, francamente, fue un éxito rotundo aquel stand que en poco tiempo agotó esa liquidación de hardware.

Siguiendo por la senda interesante pudimos comprobar de nuevo el paquete de MIF en el stand de **Power MSX**, con demostraciones incluidas. Además vendían un "CD Japan Collection" con todo tipo de juegos japoneses exclusivos reunidos en un CD, y llevaron naturalmente varios números de su revista.

Compjoetania y **The New Image** fueron muy discretos, tan sólo llevaron varios "Picture Disk" eróticos con imágenes de una calidad espectacular y gran colorido, con el tema de las clásicas gatitas. Al lado de este stand estaba el de un nuevo grupo (o al menos eso creo) llamado **Aurora** con un par de juegos interesantes y sólo aptos para pensadores natos. Uno llamado "Ruby & Jade", típico juego en el que hay que colocar de cierta forma ciertas joyas de colorido variable, y el "Exor", un juego de pompas de jabón que no llegué a entender; eso sí, el crío de 8 años que jugaba a él parecía dominarlo muy bien. Anexo a este stand, el de **Flying Bytes**, con un nuevo secuenciador MIDI para MSX Turbo R. Al parecer tenía muy buena pinta y parecía completo, con todas las opciones necesarias para manejar holgadamente un módulo MIDI como el Korg que allí utilizaron; la calidad era notable. Cerca o, mejor dicho, al lado, estaba el grupo italiano **ICM** & **RAM**, ICM con su revista y RAM que llevaron su conocido Tetris II, así como diversos CD's de Miri Soft también expuestos en nuestro stand. **MCCM** instaló un stand casi de despedida, ya que pronto dejará de editar su MCCM Magazine. Llevaron casi todos sus números a precio rebajado y en él se podía suscribir el que quisiera a sus últimos números con CD gratuito incluido. Es curioso que justo al lado hubiera una gran parte dedicada al soft educativo. En esta feria los niños también son una parte importante del público asistente y en esta zona cercana a la cafetería fue curioso ver una especie de guardería muy bien puesta.





stand de Sunrise Hardware Service. Aquí estaba a la venta la colección completa de los cuatro últimos números de nuestra revista a un precio muy especial

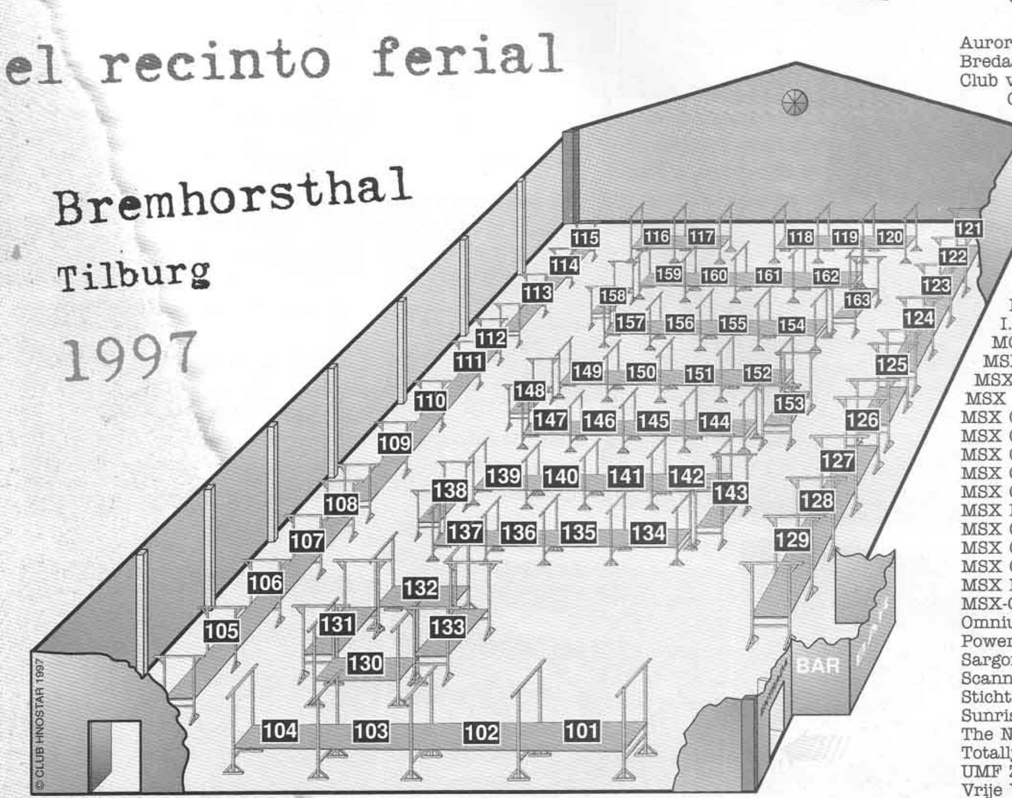
Fony vendía en su stand la traducción en inglés del Solid Snake, tanto el disco para MSX como una versión para el emulador de PC



Recorriendo un buen tramo y dispuesto en las principales zonas, se encontraban **Future Disk** con todos sus números publicados, incluido el de Epi&Blas, todos ellos al precio fijo de 5 florines o, lo que es lo mismo, 400 ptas. En el stand anexo pudimos ver una de las más valiosas novedades, el "Oracle 1.0", un nuevo editor musical. Todo lo que he podido comprobar hasta ahora es que sin duda éste es el digno sucesor del Moonblaster 1.4. Incorpora el doble de efectos y opciones y trabaja de maravilla bajo DOS2, aprovechando todas sus funcionalidades. Supongo que pronto será comentado en profundidad en estas páginas.

El COMMAND2.COM 2.41 se presentó en el stand de **Hestronic**, aunque la verdad no estoy seguro del nombre, ya que estaba muy mal identificado. Esta nueva versión incorpora nuevas utilidades tales como el 4DOS del archifamoso MS-DOS, ayuda en línea y muchas nuevas utilidades que también son dignas de ser comentadas más profundamente. Resaltar que en esta línea había otro stand, el de **Computer Club Rijnmond**, que ofrecía las "PC-Tools" versionadas íntegramente al MSX-DOS2 y la verdad es que en aspecto nada tenían que envidiar.

Y en esa línea de stands topamos con el de **MSX Fun Club**, quienes incorporaron a su lista de novedades una muy destacable, y es el digitalizador a tiempo real para GFX9000, realmente impresionante, muy bueno, sin duda la imagen era de gran calidad y hasta yo pensé que aquello era una videocámara conectada directamente a un televisor. Las imágenes captadas no diferían en absoluto de la realidad y los tonos muy logrados, quizás el precio sea algo elevado, aunque todo está por ser confirmado.



lista de los stands presentes en esta edición de Tilburg

Aurora	stand 158
Breda Computer Supplies	stand 105,106
Club van 6	stand 144,145
Computer Club Rijnmond	stand 148
CPU	stand 161
Cybersoft	stand 130a
DPV	stand 133,133a
FKD Club	stand 132
Flying Bytes	stand 159
FONY	stand 155
Future Disk	stand 156
Groep Educatief	stand 126,127
Groot de R.K.W.	stand 118
HCC MSX Gebruikersgroep	stand 153
Hestronic	stand 162,163
I.C.M. Group	stand 160
MCCM	stand 128,129
MSX - NBNO	stand 125
MSX Club de Amsterdammer	stand 124
MSX Club Deutschland	stand 142
MSX Club Doetinchem	stand 154
MSX Club Drechtsteden	stand 149,150
MSX Club Friesland-Noord	stand 117a
MSX Club Gouda	stand 146,147
MSX Club Vianen	stand 151,152
MSX Fun Club	stand 138
MSX Gebruikersgroep	stand 101-104
MSX Gebruikersgroep Friesland	stand 110-112
MSX Gebruikersgroep Zandvoort	stand 130,131
MSX Power Replay	stand 109
MSX-Club West-Friesland	stand 107,108
Omnium	stand 157
Power MSX	stand 141
Sargon	stand 116,117
Scanner Demonstatie MSX G.G	stand 104a
Stichting Sunrise	stand 134-136,143
Sunrise Swiss	stand 137
The New Image	stand 113-115
Totally Chaos	stand 119,120
UMF Zeeland	stand 139,140
Vrije Verkoop	stand 121-123



MSX Club Vianen, venta de diverso soft y hardware

Y esto ha sido todo. Sólo recordar que Sunrise Swiss presentó una nueva versión del WiOS ya completamente utilizable y con muy buena pinta. Hubo, aparte, mucho más conocido: juegos sencillos realizados para ese día, discos de utilidades de todo tipo, discos de imágenes, discos musicales sencillos para MSX-Audio, Music y OPL4, y mucha variedad de programas que por su poca transcendencia no merece la pena comentar. Eso sí, es impresionante lo que uno puede adquirir allí de segunda mano. Nosotros mismos conseguimos un MSX-Audio de Toshiba con teclado por 5.000 ptas., un MSX-Audio de Philips por un precio similar, un FM-Pak por 1.500 ptas., y ordenadores NMS8280 por 15.000 ptas., MSX Turbo-R GT casi nuevo por 65.000 ptas., un Moonsound por 18.000 ptas., interfaces serie de todo tipo por precios que no llegaban a las 1.000 ptas, revistas o cintas por 15 ptas.,... ¡increíble!, es casi seguro que si llevas 100.000 ptas. y quieres hacerte con un MSX bien completo, ahí lo tienes asegurado.

Creo que la asistencia fue similar a anteriores años, unas 1.100 personas. El índice de novedades es mucho menor. Esperemos que Tilburg'98 venga un poco más relleno y no tan soso como en esta edición.

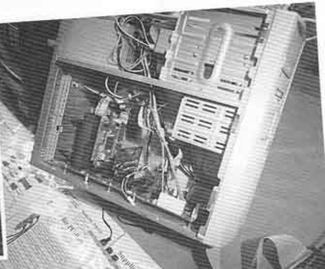
Y saliendo de la reunión regresamos a Madrid. El viaje de vuelta fue menos accidentado, de nuevo nos equivocamos en los trenes sentándonos en el que iba de Bruselas Noord al aeropuerto en la primera clase, se nota que nos sentimos gente de alta alcurnia... Y, ya de nuevo en el avión y sin sobresaltos, aterrizamos en nuestra querida capital, aunque aún quedaba viaje a Granada para algunos.

Asistimos, por parte de MSX Power Replay: Rafael Corrales, Miguel Angel e Ignacio Cabrera (2nd Foundation) y, por parte de Ñaca Soft, José Angel Morente y Diego Millán. Por supuesto que todos esperamos repetir pronto.



el stand de Stichting Sunrise de no ser por el Pentaro Odyssey estaría prácticamente vacío. Anunciaron además la próxima aparición del Sonyc, del que sólo pudieron mostrar el manual y caja



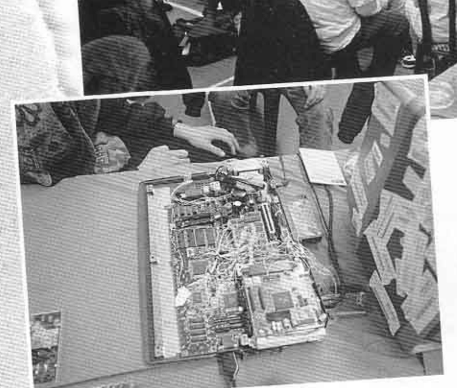


stands de MSX Fun Club y Sunrise Swiss, ambos de Suiza





stand de FutureDisk



UMF / ROM con el GFX9000 instalado internamente en su turbo R



stand de Omnium, donde vendían el juego Turtlemania

stand de MSX NBNO









de izquierda a derecha stands de Computer Club Rijnmond, Friesland-Nord, MSX Club Gouda y MCCM





Por Juan M. Gutiérrez



The Guardian Legend, Hal/Compile, 1988



Planete Mobile, Hal, 1986

En esta nueva entrega de la sección, Hal Laboratory va a ser doble protagonista ya que es la productora del juego para MSX y co-autora, junto con Compile del juego, de nuevo, de la consola N.E.S.

Ahora, las fichas:

MSX: Planete Mobile, Hal Laboratory,1986

N.E.S.: The Guardian Legend, Hal/Compile,1988

Antes de profundizar en la comparativa, quiero recalcar un hecho curioso. De todos es sabido el estilo de las productoras niponas (sobre todo Compile) de sacar jugo a sus creaciones. De este modo, en el juego que representa a la NES, escucharemos las melodías, efectos sonoros e incluso algún que otro gráfico del conocido Aleste. La verdad es que medio juego parece sacado del megarom. Historias incluso parejas. ¿Es que no hay nada auténtico aquí? La verdad es que hay muchas más similitudes, como iréis comprobando a lo largo del artículo. En "Planete Mobile" nos cuentan que nuestra nave espacial, en uno de sus trayectos, visitó un planeta desconocido, el cual estaba poblado de aliens, los cuales resultaron ser hostiles y abordaron la nave, instalando en la sala de control su cerebro madre. No tengo el cartucho original y la trama la he sacado de un número de Input MSX, espero que sea acertada, porque allí se inventaban cada historia... como el artículo del "Garyvo King", ¿os acordáis?



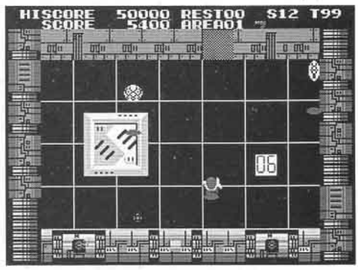
El argumento de "The Guardian Legend" está algo más trabajado y es que, en un distante planeta, se confecciona un pequeño satélite poblado de diversas formas de vida y lo envían a la Tierra con la esperanza de darse a conocer. No era mala idea, pero durante su trayecto el satélite, llamado Naju, es invadido por alienígenas que alteran y corrompen todo el sistema de vida, creando peligrosas formas de vida que no deben llegar a la Tierra. En nuestro planeta se hace eco de la noticia y se prepara un dispositivo de emergencia llamado The Guardian Legend y el elegido para llevar a cabo la misión somos nosotros, un bio-humano capaz de transformarse en nave espacial. Para frenar la llegada de Naju a la Tierra debemos introducirnos en su interior y activar un mecanismo de autodestrucción. Como veis, un buen argumento. Esperar a que George Lucas lea esto...

¿Por qué se parecen tanto? En primer lugar, deciros que "The Guardian Legend" son dos juegos en uno. Anteriormente he hecho alusión a Aleste y es que los diferentes sectores del juego se hallan comunicados por un túnel, el cual deberemos recorrer transformados en nave; esta parte es un calco del viejo Aleste. La otra parte del juego es laberíntica, por pantallas, muy al estilo del "Planete Mobile", así que queda claro qué parte del juego ha realizado cada compañía, ¿no?. También queda claro que será la parte "laberíntica" la comparada con "Planete Mobile".

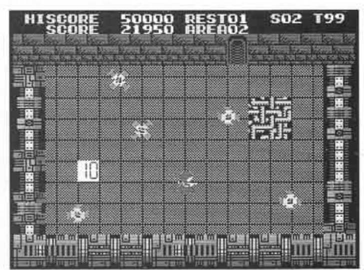
A pesar de la diferencia entre los juegos (el juego de la NES tiene dos megas) nuestro representante no desmerece e, incluso, supera en algunos aspectos al juego de consola. Y es que, a pesar de las restricciones de memoria, "Planete Mobile" está mejor ambientado, con unos gráficos bastante conseguidos, con un diseño futurista muy acertado y con una música que consigue introducirnos de lleno en el juego, creando ese aura de tensión que rodea a éste. Los diferentes gráficos que aparecen en "The Guardian Legend", son de esos que al verlos nos recuerdan otros juegos. No están mal confeccionados pero hacen que el juego parezca artificial, un juego de consola.

Naturalmente, tanta diferencia de memoria tiene que servir para algo, y este algo es la gran variedad de armamento y enemigos que encontraremos en "The Guardian Legend", amén de un mapeado mayor, si bien no es demasiado complicado. También su nivel de adicción está cuidado y es un juego que engancha e invita a descubrir sus secretos. "Planete Mobile" es más reducido, pero en las escasas pantallas que encierran sus cuatro zonas encontraremos suficientes problemas y dificultades para tenernos entretenidos un buen rato. Un dato anecdótico más, es que para adquirir las armas en "The Guardian Legend" debemos comprárselas a unos "randars" que pululan por algunas pantallas.

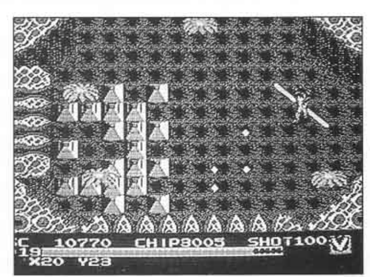
Como valoración final, decir que a modo global "The Guardian Legend" sale ganando por eso de los dos juegos, la variedad y tal, pero comparando las partes videoaventura de ambos, sé muy bien con cual quedarme. El próximo número, más.



Planete Mobile, MSX



Planete Mobile, MSX



The Guardian Legend, NES

mundo msx

Por Juan Miguel Gutiérrez

Sección dedicada a los ordenadores de la primera generación

Nada, que yo no me canso de escribir para el pequeño de nuestra familia (que no el más joven), y de este modo aquí tenéis una nueva entrega.

Repasando mi vieja y extensa colección de cintas, hoy me he parado en la sección donde el logo de Dinamic, bien recordado por todos, me ha llamado la atención y me ha hecho brotar una sonrisa. Y es que después de los clásicos Nonamed, Phantis, Army Moves... llegan esos títulos que anuncian esa novedad que era los... esperar que lo lea de nuevo... fx synchro sprites +, todo un descubrimiento por parte de las lumbreras de Dinamic y que desde alguna revista se hicieron eco de ello con sus risas.

Esta serie de juegos, en donde se encuentran el Comando Tracer, Hundra y el que nos ocupa –Bestial Warrior– llevaban este rimbombante logo que nos anunciaba la gran suavidad y movilidad que paseaban los sprites por la pantalla. Y razón llevaban, en parte, porque esos muñequitos que pululaban por ahí se movían de verdad con gran dinamismo y fluidez, pero al ser todo vía "transfer", no dejaban de ser unos caracteres. De este modo, por lo menos para las versiones MSX, el logo debería haber sido fx synchro character +... o algo así.

Bien, dejando a un lado el sarcasmo, no hay que negar que algo de calidad sí había a pesar de todo. Comenzamos.

A fondo

"Bestial Warrior"
Dinamic, 1989

Este es uno de esos juegos que Dinamic compraba a una pequeña compañía –Zeus Soft en este caso– y que luego distribuía y vendía bajo la fuerte influencia de su logo.

Los creadores de este juego, Julio Santos García y Raúl López, no se preocuparon demasiado para buscar una historia que acompañase a su programa. Aun así, nos cuentan que un tal Krugger está decidido a asaltar una base enemiga que se encuentra tras un sistema rocoso de nombre Kerman, en el Valle de Sagar.

El juego es un arcade puro y duro, de los de antes, por pantallas y dividido en cuatro fases o secciones que, además de estar pobladas de enemigos, suelen presentar un tono algo laberíntico. En cada fase deberemos buscar por encima de todo dos objetos: el S.D. que nos permitirá pasar de fase al final de la misma y la pieza de arma especial que nos permitirá afrontar la última fase con mayor facilidad. Hay que subir por las lianas, saltar los abismos y no parar de disparar, ya que los enemigos son bastante peligrosos e insistentes.

Si tienes el juego olvidado por ahí, no lo dudes, cárgalo que te voy a ayudar a terminarlo (si no lo hiciste en su tiempo). Echa un vistazo a los mapas que he confeccionado y lee estas guías para las fases.

Fase 1: como puedes ver, es casi lineal, siendo una fase de contacto. Ten cuidado con los tipos con tridente y no te olvides de coger la primera parte del arma. Lo que si que hay que procurar es pasar la fase sin que nos arrebaten ninguna vida.

Fase 2: la más difícil. Deberás dejarte caer por el primer abismo, y recoger otra parte del arma que se halla a la derecha, con cuidado de las serpientes acuáticas que son de lo más peligroso. Esta parte es quizá la más agraciada gráficamente y nos puede recordar vagamente al genial Phantis. Después de subir, hay que buscar el S.D., señalado convenientemente en el mapa y acto seguido ir a por el boss que guarda la entrada de la fase 3. Este enemigo es una especie de alien ,que aún no ha abandonado del todo el cascarón. Baléale y sobre todo no choques con él.

Fase 3: el comienzo es relativamente fácil, hasta la mitad de fase en la que aparecen los moteros saltarines, bastante complicados a veces. Deberás tener especial cuidado al moverte en la zona de los precipicios. Fíjate en el mapa donde te puedes dejar caer.

Fase 4: tras reunir todas las partes ya tenemos la "msx magnum" un potente arma que no baja de nivel aunque nos maten. Aquí no hay S.D., así que a por el boss... directamente, aunque antes procura coger las vidas extras que hay repartidas por el mapeado.

Los cyborgs que aparecen por aquí son muy peligrosos, ya que sus disparos hacen mucho daño. También el boss final necesita más disparos de lo habitual, pero cuando lo hayas destruido la recompensa ... no es ni más ni menos que seguir vivo, que no es poco.

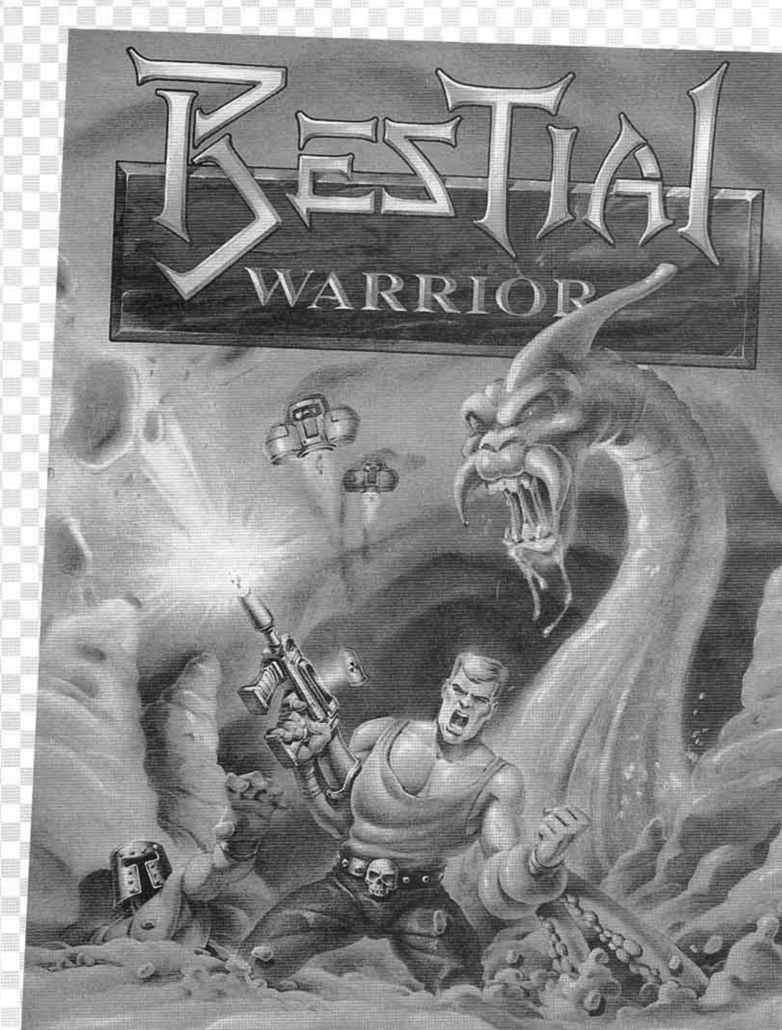
¿Qué más os puedo contar? Ah! sí, existen unos poderes que nos hacen inmunes a los enemigos terrestres y los llamados gyrones, que son los que no paran de revolotear alrededor nuestro, pero duran escasos segundos y están donde menos falta hace.

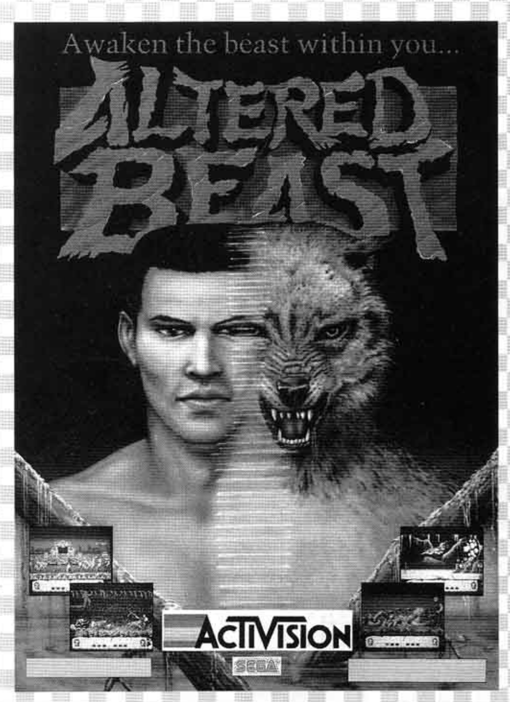
Por lo que respecta a la parte técnica, el juego consta con unos gráficos sencillos, de escasa variedad y algo de colorido, que no es poco. Es muy rápido y adictivo, cuando estamos jugando hay que estar de lleno en el juego. El aspecto sonoro es muy parco, ya que sólo unos efectos de disparo adornan este aspecto. Por lo demás lo dicho, entretenido, jugable y acabable, que ya es algo.

La conversión

De las muchas conversiones que posee nuestro MSX-1, esta vez he escogido un arcade de Sega que hizo furor mientras estuvo en las salas, en los años 88-90 aproximadamente.

Altered Beast era un arcade bastante atractivo, que combinaba las plataformas con el estilo de los juegos de lucha. Podían participar dos jugadores y era una máquina muy frecuentada en su tiempo. Hoy, sin embargo, ha desaparecido prácticamente del mapa. Es un claro ejemplo del arcade que tiene un gran boom de lanzamiento, pero que luego no ha aguantado el paso del tiempo, siendo apartado por las nuevas incorporaciones y tecnologías en este campo. De este modo, la palabra "clásico" está vetada para este Altered Beast. ¿Quién se acuerda de él? Ha sido quizás un juego injustamente olvidado. De esta manera he decidido incluirlo en este apartado, y como leeréis a





continuación, fue una conversión, al menos, con algo de dignidad.

Tan sólo un año después de su aparición en las boleras, Activision fue la encargada de pasar el juego a los ordenadores. La versión para MSX fue encargada a New Frontier, que en esta ocasión no se portaron mal del todo.

Pero primero la historia. Nelfi, el señor del mundo oculto, ha raptado a la hija de Zeus, Athena, y pretende adueñarse de su alma. Desesperado, el dios hace resucitar a un gran guerrero, otorgándole el poder de convertirse en varios y fieros animales.

Para conseguir nuestro objetivo habrá que pasar por cinco niveles, para llegar a los dominios de Nelfi e intentar desbaratar sus planes. Un juego de estas características necesitaba pasar obligadamente por la multicarga, que en este caso consta de 6 bloques, los cinco niveles comentados y la intro inicial. Pues sí, para mi sorpresa (y no sería el único) al cargar el primer bloque pude ver ese primer plano de los ojos de las bestias y la pantalla de presentación. Las animaciones son algo toscas, pero su sóla inclusión ya es un punto a favor del juego. Después de esta "sorpresa", escogíamos el tipo de control en un menú que nos llamaba la atención por incluir la opción kempston, algo ridículo, y que viene a ser la de arena.

Damos la vuelta a la cinta, cargamos la primera fase y, tras unos minutos de juego, podemos ver que a pesar de algunos fallos, la conversión es bastante fiel. Incluso aparecen los mismos enemigos por los mismos sitios y en igual número. También podemos oir una melodía y efectos sonoros, e incluso color... pero bueno ... ¿qué es esto? Ya no estábamos acostumbrados a todo esto... eso sí, el scroll deja bastante que desear, aunque viene bien recordar que el de la máquina tampoco era una maravilla y también avanzaba a saltos. Otra cosa que también impide que sea una muy buena conversión es el hecho de incluir ese tipo de gráficos punteados, que a veces da sensación de vacío o fallo de carga.

Pero bueno, saltamos, golpeamos (un poco lento el movimiento también) y tras matar unos lobos blancos ya nos hemos transformado en hombre lobo –hay que decir que se saltaron a la torera la secuencia de transformación– y podemos ver que tenemos los mismos poderes que en el original. Tras matar a una de las reencarnaciones de Delfi (muy originales por cierto), y tras cargar la siguiente fase, vemos que se ha incluido ese boceto que nos muestra como Delfi va arrancando el alma a Athena, otro punto a favor. Nos convertimos en oso, en tigre, en dragón... la verdad es que da la sensación de conversión, que es uno de los logros del juego. Al final podemos ver también con sorpresa que se han incluido las escenas finales del arcade, con la pequeña broma de Sega incluida (también los chicos de New Frontier hacen lo mismo), y tras ver el mismo final que la máquina pues se te queda un mejor sabor de boca. Ahora me viene a la memoria el inefable artículo que le dedicó a este juego el tristemente recordado Jesús Manuel Montané, dándoselas de gracioso e incluso de ingenioso.

Cierto es que podría haber sido un juego mejor, pero estaba mejor que muchas de las paridas que él alababa, como el Soldier of Light (quizás lo jugó en Atari), o que omitía descaradamente, demostrando por dónde cojeaba y de quién era amigo o enemigo. El solo se cargó un tanto por ciento muy elevado de las producciones para MSX que no llegaron a salir. Felicidades señor Montané, espero que te vaya bien en el campo del anime y manga, aunque si ese barco también se hunde, serás el primero en saltar al agua, como ya pasó con anterioridad.

¿He sido duro?¿Injusto?... creo que sólo he dicho la verdad, no sé muy bien por qué he incluido estas notas finales, el artículo me ha salido muy natural, sin rectificar, espontáneo, y no he querido retocar nada. Hasta la próxima.

BESTIAL WARRIOR

FASE 1
FASE 2
FASE 3
FASE 4

(S) Inicio de la fase
P Poder temporal
A Potencia de arma
V Vida extra
§ Sistema de desplazamiento
ARM Trozo del "MSX Magnum"

software

Dawn of Time

Demo de hace ya unos añitos, pero no muy conocida

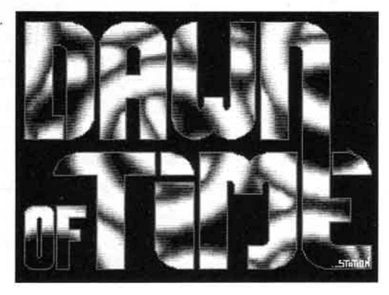
Casa: Station, 1993
Tipo: Demo gráfica
Música: MSX Audio/Music
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD

A pesar de lo que podáis pensar al ver una demo que ya tiene algunos años y que puede parecer desfasada, he decido incluirla en la sección por dos razones principales: la primera es que no fue una demo muy conocida en su momento, a pesar de que guarda algunas cosas interesantes; y la segunda pues que esas cosas que contiene me parecen de una calidad aceptable y si no la conocéis seguro que os interesará.

Esta demo consta de cinco apartados y, como es habitual en las demos de Station, nada más ejecutarse en disco nos indica qué tipo de chips de audio hay conectados. También, mediante un gran gráfico, se nos indica si el sonido va a ser escuchado en mono o estéreo.

Parte primera: Aquí podemos ver cómo un dibujo en 3D, una botella, realiza un curso de movimiento hacia delante y atrás, consiguiendo un efecto de aproximación y distanciamiento muy logrado. Hay que decir que no es la típica figura 3D hecha con cuatro trazos, sino que tiene incluso colores. Todo ello, naturalmente, acompañado por la melodía de turno. Si hacéis memoria recordaréis otras demos de Station en las que también hacen gala de sus conocimientos en este tipo de gráficos.

Parte segunda: Algo que se puso de moda: un panel multicolor en el que las bandas de los distintos colores realizan todo tipo de movimientos, giros, ondulaciones... Hay nueve secuencias distintas de movimiento y las podemos controlar desde el teclado numérico. La música vuelve a hacer acto de presencia, como en los siguientes apartados.



Parte tercera: Aquí podemos ver un raro dibujo y el típico *scroll* de texto nos indica que se trata de una digitalización de *screen* 12 que la han pasado a *screen* 5. También aparece superpuesto el gráfico de un cubo 3D. Es lo más flojo de la demo.

Parte cuarta: Aquí podemos ver una imagen de un o.v.n.i. 3D, que realiza un giro alrededor de un fondo de una ciudad; es muy parecido al de la botella y también es digno de quedarse un ratito a contemplarlo.

Parte quinta: Lo que aquí encontraremos son los típicos *scrolls* de columnas que también aparecen en otras demos. En "Dawn of time" llegan a aparecer tres *scrolls* superpuestos que se mueven a distinta velocidad y dirección. Llegado a un punto nos deleitan con una serie de giros y torsiones de las propias columnas, bastante bien hechos y originales. Al final se nos indica el fin de la demo, volviéndose a reiniciar.

Juan M. Gutiérrez

Flowers

Disco promocional de varios juegos de Takeru

Casa: Hanaechan Soft, 1995
Tipo: Disco promocional
Música: MSX Music
Sistema: TurboR
Formato: 1x2DD

Estamos ante un disco promocional de los juegos realizados desde 1993 hasta 1995 por la misma casa autora del Sweet, juego comentado en el anterior número de la revista en esta misma sección. El disco contiene fragmentos de diversos juegos de la casa así como gráficos, todos ellos de muy buena calidad.



En el menú principal tenemos diversas opciones. Por ejemplo, en una de ellas podemos ver la presentación de tres juegos distintos y en la siguiente podemos jugar un poco a ellos. Todos los juegos destacan por la calidad gráfica. Así, tenemos juegos nada conocidos en nuestro país, como: Dream On (turbo R) de tipo aventura gráfica o el Sweet; hay más, pero tienen su título en japonés.

Otras opciones nos dan información sobre la casa y sus productos, los cuales son distribuidos en Takeru. Para finalizar, y como no podía faltar, tenemos un pequeño menú para escuchar algunas melodías.



Álvaro Tarela

Rolling Thunder

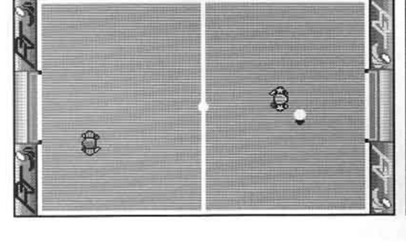
Nueva producción española

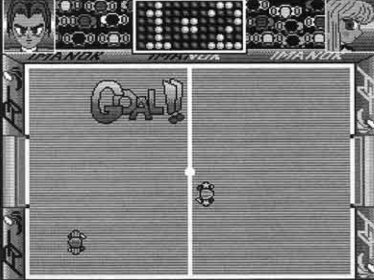
Durante los últimos meses hemos estado observando como iban creciendo el número de producciones nacionales, tanto en cuestión de juegos como en programas más serios como las utilidades. Ahora, y bajo el nombre de Imanok, David Fernández, presentó un pequeño pero entretenido juego en la pasada feria de Tilburg.

El juego es muy sencillo, se trata de meter un disco volador en la portería del contrario. Por cada "gol" nos darán un punto. Quien haga antes 9 puntos gana. Sin embargo, también conseguiremos un punto si conseguimos que el disco caiga en campo contrario (esto se consigue mediante un movimiento pulsando cursor izquierda y espacio). Esto es así, desconozco el motivo, pero no veo muy bien que se puntúe igualmente si no es un gol.

Para hacer el juego más adictivo tenemos dos posibilidades de juego, por una parte el modo V.S. Battle y por otro el Tournament.

El primero nos permite jugar entre dos jugadores, pudiendo seleccionar uno de entre los ocho jugadores disponibles. En el modo Tournament podemos jugar contra el propio ordenador. Para ello basta que pulsemos el botón END después de elegir a nuestro jugador. Como en todo torneo, para ser el finalista hay que derrotar a los mejores a lo largo de varios partidos (igual que en una liga). El juego destaca por sus gráficos, bastante bien realizados. El movimiento también está muy bien, y este juego consigue su objetivo: entretener.





Jesús Tarela

Casa: Imanok, 1997
Tipo: Deportivo
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD

Rolling Thunder tiene un precio de 500 ptas. Para conseguirlo debéis pedírselo a su autor directamente:

David Fernández
Avda. Banús Baja, 25 - 4º1ª
08923 Sta. Coloma de Grnet.
Barcelona
Tel. (93) 386 25 95

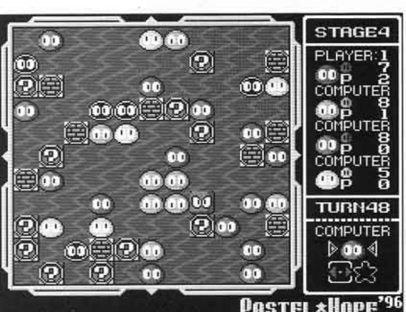
Poyo Poyo Life 3

Juego de habilidad con unos conocidos "bichitos"

Nuevamente Pastel Hope nos sorprende gratamente con sus producciones. Como no podía ser de otra manera, este Poyo Poyo 3 (el nombre viene de los conocidos bichitos "Poyo" de Compile) tiene todas las características de esta casa: gráficos muy coloristas, música muy amena y el juego es de los que se puede llamar "de mesa" o habilidad. Primero podemos seleccionar el número de jugadores, hasta un total de 4, así como la fase donde jugar y el número de turnos. Tras esto, se nos muestra el tablero del juego. Éste consta de dos partes: el tablero del juego y los marcadores de los 4 jugadores (los que no hayamos elegidos quedarán al control del ordenador). Sobre el tablero del juego se distribuyen los "poyos" haciendo el papel de fichas, teniendo cuatro de diferentes colores. También hay otras fichas como muros o interrogaciones que nos darán sorpresas. Si he de decir la verdad, todavía no entiendo muy bien ni el funcionamiento ni el objetivo del juego.

Para moverse el jugador que tenga el turno mueve una flecha y pulsa la barra sobre una de sus fichas. Pulsando Return en una pantalla en la esquina inferior derecha se nos muestra las acciones que podemos hacer: movernos hacia los lados o hacia arriba. Otras veces nos sale una estrella que hace pasar el turno.

Si movemos la ficha hacia uno de los lados y si no hay nadie a nuestro lado, ésta se dividirá en dos. Si hay alguna ficha, nos la comeremos, junto con la nuestra, al igual que si hay un muro. Si hay una interrogación se producirá una sorpresa como llenarse una fila completa con nuestra ficha, o eliminarlas con una bomba. Tenemos un límite de turnos al final de los cuales el vencedor será el que haya hecho mayor número de puntos.



Álvaro Tarela

Casa: Pastel Hope, 1996
Tipo: Habilidad
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD



Sonyc

Por fin, el popular personaje en las pantallas de nuestro ordenador

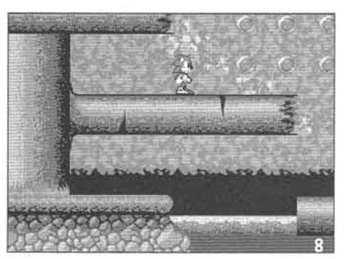
Casa: Analogy
Tipo: Plataformas
Música: Moonsound/ MSX Music
Sistema: MSX2+/tR
Formato: 1x2DD

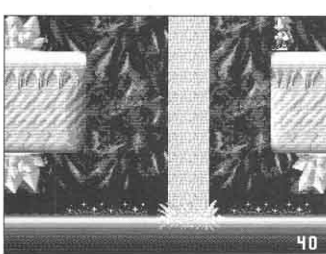
¿Quién había dicho que en el MSX nunca veríamos una rapidez hasta ahora más propia de las consolas? Pues sí, por fin se ha concluido el juego, quizás uno de los más esperados del año por muchos.



Tiempo ha llevado desde que se anunció la primera vez, pero no es de extrañar, pues un juego así lleva muchísimas horas de trabajo, tanto para el programador como para el grafista (Manuel y Elvis, respectivamente). Ahora sólo es necesario que la gente lo compre y que todo el tiempo invertido se vea recompensado de alguna forma.

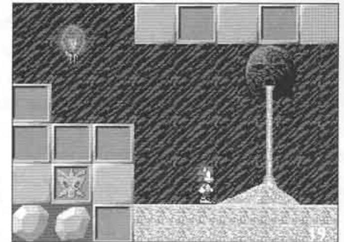
El juego sólo estará disponible para los usuarios de MSX2+ y MSX Turbo R, y la música será MSX Music y Moonsound. Precisamente el tema musical ha sido lo que ha retrasado su salida, lo que ha impedido que estuviese presente en la feria de Tilburg y posteriormente en el encuentro de Barcelona. Sin embargo, en ambos encuentros se mostró la carátula que llevará el juego, así como su embalaje y manual, todo ello impreso a color, trabajo que ha corrido a cargo del Club. El comprador, además de llevarse un estupendo juego se lleva además una bonita presentación, algo bastante descuidado por la gran mayoría de productores de juegos.





El juego se desarrolla en una isla dividida en cuatro zonas, que son las fases del juego: las palmeras, el hielo, las ruinas y el bosque. Al final de cada una de estas fases hay además una fase bonus. Existe la posibilidad de instalar el juego en el disco duro, aunque la protección que lleva el mismo obliga a tener el disco insertado en la disquetera.





Esta joya de juego probablemente cueste 3500 ptas. y seguramente cuando leas esta *preview* el tan esperado Sonyc ya esté concluido y esté siendo distribuido por Analogy.

Jesús Tarela

Unreal World 2 Promo

Cibertouch nos adelanta, con una versión promo, su próximo lanzamiento

Casa: CiberTouch, 1997
Tipo: Demo musical
Música: Moonsound
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD
Distribuye: Club Hnostar

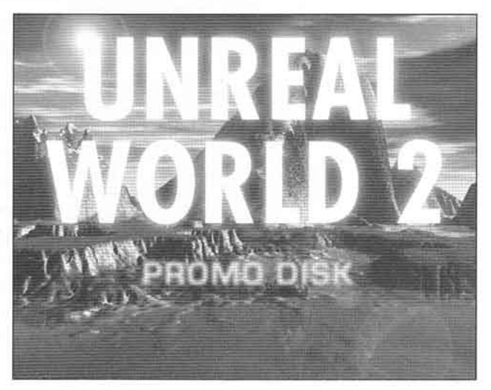
Este disco no es la demo definitiva, sino que se trata de un disco promocional del disco del mismo nombre, el cual tendrá un total de dos discos repletos de composiciones para el cartucho Moonsound. Se tenía pensado dar a conocer el disco en Tilburg pero al final no pudo estar terminado a tiempo. En la realización del disco ha colaborado el Club, realizando gráficos y parte de la demo, así como las etiquetas en color con las que se presenta el disco. El disco contiene además una demo del juego KPI Ball del cual ya os hablamos en el anterior número de la revista.





Antes de nada, si tienes un turbo R y te da problemas el programa, carga el disco desactivando el R800, es decir, mantén pulsada la tecla 1 del ordenador mientras lo enciendes. Una vez cargado el disco, y tras los logos de CiberTouch y Hnostar tenemos una pequeña introducción al disco musical, en avance a lo que será el disco musical definitivo.

Tras esto, el título del disco (esta imagen ha sido pasada del formato PC al MSX con el programa francés MIF; como podréis observar, el resultado final es bastante bueno). Y por fin, el menú para seleccionar las músicas, mediante un cuadro de mandos futurista. Debido a que al músico del grupo le encanta usar samples en sus composiciones, esto limita bastante el espacio disponible en el disco, sin embargo podremos escuchar hasta 10 canciones, algunas con bastantes sonidos sampleados. En cuanto a las músicas, que es lo realmente importante en un disco musical, éstas tienen muy buena calidad, abarcando varios estilos, siempre con ese ritmo de música discotequera (que por algo el grupo es de Levante), mejor si cabe que en su anterior disco. Sin duda, os gustarán (y además, están hechas en España).



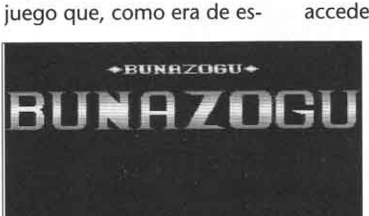
Álvaro Tarela

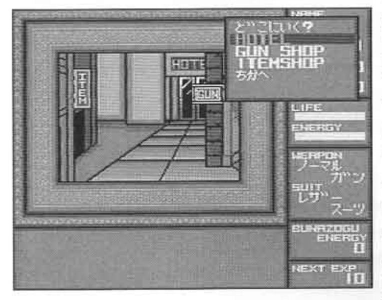
Bunazogu

Típico R.P.G. "made in Japan"

Casa: MNS
Tipo: R.P.G.
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD

Trayendo juegos de Japón era inevitable el encontrarse con algún R.P.G. Pues aquí lo tenemos. "Bunazogu" es el nombre del juego que, como era de esperar, está totalmente en japonés. Tras cargar éste lo primero que nos sale es un menú para escribir nuestro nombre y posteriormente accedemos al juego. Las primeras opciones (menos mal que los nombres están en inglés) non permiten ir a descansar al hotel, comprar armas y objetos o ir al juego.





La pantalla del juego se divide en tres partes: a la derecha tenemos las puntuaciones con nuestros puntos de ataque, defensa, nivel, vida, experiencia, etc. así como las armas y la defensa; debajo nos aparecen los mensajes de los personajes y en el centro tenemos la pantalla del juego propiamente dicha. Vemos a nuestro personaje en la típica perspectiva 3D y además, como en el Burai, no vemos a los enemigos, sino que nos topamos con ellos sin verlos. Pulsando la barra espaciadora accedemos al menú del juego que nos permite usar objetos, ver nuestra puntuación, examinar la zona y luchar (pulsando esta última opción "obligaremos" a los enemigos a enfrentarse a nosotros). El modo de lucha es también el típico, donde vemos el dibujo de los enemigos y tenemos el menú de lucha para: luchar, usar objetos, cambiar de arma y escapar. A medida que ganemos las batallas vamos ganando experiencia y así subimos de nivel. También ganamos dinero para ir comprando más objetos y armas.

Si nos matan (cuando la vida llega a cero) volvemos a empezar desde el principio, pero nos mantienen todos los puntos así como armas y objetos.



Los gráficos cumplen su cometido sin ser un gran alarde, así como la música de fondo. El scroll de la pantalla además es algo lento. Pero sin duda será otro reto más para los amantes de este tipo de juegos.

Álvaro Tarela

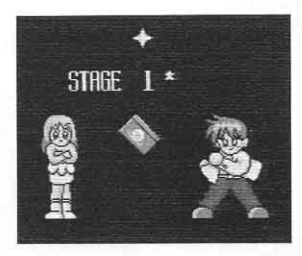
The Best of Hamaraja Knight

Nuevo juego de habilidad de Pastel Hope

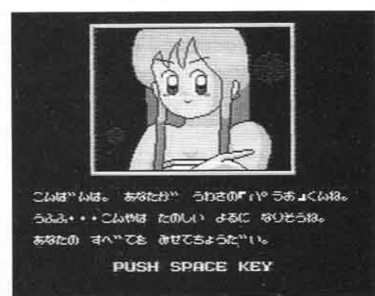
Casa: Pastel Hope, 1996
Tipo: Habilidad
Música: MSX Music
Sistema: Turbo R
Formato: 1x2DD

Otro juego de Pastel Hope con los ingredientes típicos: gráficos y música buenos y un juego para "comerse el tarro". Y esta vez va en serio, pues todavía no he adivinado cómo se juega a esto. Además, aparte de la buena música presente en los juegos de esta casa, en esta ocasión se acompañan sonidos en PCM.

En el tablero manejamos a nuestro personaje. Cuando pulsamos la barra espaciadora, de los 4 lados del



tablero salen cuatro personajes de diversos colores. A medida que vayamos pulsando la barra, y según estemos situados, estos personajes se irán acercando a nosotros o irán saliendo más desde fuera del tablero. Si nos acorralan cuatro de ellos y pulsamos la barra, perderemos; en esta situación para que no nos maten tenemos la opción (sólo cuatro veces, marcadas en la esquina inferior por 4 copas de "cocktail") de usar Return, de modo que pulsando con el cursor en una dirección y pulsando Return a la vez haremos desaparecer a lo que esté en esa dirección, a no ser que se trate de una caja que hay en la pantalla, la cual desplazaremos. El objetivo del juego no lo tengo claro. Al parecer hay que hacer el total de "impactos" que nos marcan en la parte de abajo de la pantalla, que en la primera fase son 30. Los impactos los conseguimos, al parecer, cuando tenemos a varios personajes del mismo color en línea. Y esto es todo lo que puedo comentaros.



Álvaro Tarela

Muteki Sehshi Yajiuman

Original aventura gráfica japonesa

Casa: Future Factory, Plakton, 1996
Tipo: Aventura Gráfica
Música: P.S.G.
Sistema: MSX2+
Formato: 3x2DD

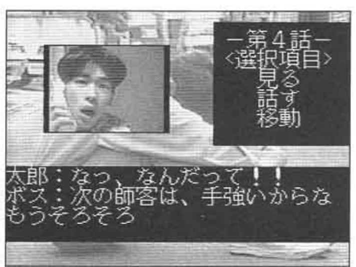
Por su nombre quizás ya adivinéis que vamos a comentar un juego adquirido vía Takeru. Aunque no es de reciente aparición, sí que merece la pena pararse un poco con él dada su originalidad.

Se trata de un juego de aventura en el cual, como tantos otros de su estilo, vamos avanzando en el juego con las acciones típicas de hablar, mirar, etc. El juego está totalmente en japonés, pero eso es algo a lo que ya solemos estar acostumbrados a estas alturas... Tras cargar el juego nos aparece un menú con varias acciones, cada una de las cuales nos lleva a una escena (podríamos llamarlo de alguna manera, capítulo) del juego. Empezando por la primera, y si vamos avanzando en el juego, iremos accediendo a la siguientes, pero no hace falta terminar una parte para ver la siguiente.

Lo más original y llamativo del juego es que, en vez de los típicos dibujos de este tipo de juegos, en este caso los gráficos están totalmente digitalizados, conteniendo pequeñas animaciones, todo con personajes "reales", como en una película. Los gráficos son en screen 12 y, a pesar de que están en un pequeño cuadrado de la pantalla, la calidad es muy buena y refleja muy bien el sentido del humor de los programadores. Del argumento poco se puede decir por estar todo en japonés, pero lo podemos imaginar por las imágenes. Por ejemplo, en la primera escena vemos cómo un chico "atropella" a otro con una bicicleta; tumbado en plena calle, es socorrido por otro que logra reanimarle. El accidentado le pega un fuerte abrazo por haberle salvado la vida. En resumen, es un juego divertido de ver, que además contiene una gran cantidad y variedad de animaciones, todas ellas con mucho sentido del humor. Quizás lo que se le hecha en falta es algo de música de fondo, porque el juego carece de todo tipo de sonido.







Álvaro Tarela

Techno Trance

Más música "house" para Moonsound

Casa: Impuls Corp., 1997
Sistema: MSX2, 128Kb RAM
Música: Moonsound
Formato: 1x2DD
Tipo: Musical
Distribuidor: MGF, Club Hnostar
Precio: 700 ptas.

Los autores del Trilogy y Rhythm presentan ahora un nuevo disco con músicas para Moonsound. El disco se terminó unas semanas antes de Tilburg. Este es su tercera producción para Moonsound, y la música, compuesta nuevamente por Edwin van der Heide, sigue siendo del mismo estilo, "house" dicen ellos... He de reconocer que a mi este tipo de música no me encanta demasiado, pero seguramente habrá usuarios a los que les guste, de lo contrario este no sería su tercer disco y hasta es posible que haya más entregas. El disco lo forman un total de 19 composiciones, y tiene la ventaja de que se puede instalar en el disco duro. Los títulos que encontramos son: Piano background theme #2, Make it funky, Feel the energy, Less patterns, Back fire, Hardcore Through your ears, Slow reverb #1 y #2, Lords of techno, Total confusion, Strange voyage, Fanta!, Happy hardcore theme, Strings, Weird voices, Funkadalic is tha place to be!, Techno trance is ...activated, Trance session #2 y The final sequence.
Lo que más destaca es, sin duda, el replayer utilizado. Éste consta de un Spectrum Analyzer de 64 canales y un Channel Analyzer de 24 canales, y además se incluye una barra que va marcando el tiempo transcurrido de la canción.

Además, en el disco se incluyen las demos Impulsive Splits #1 y #2, además de una pequeña demo llamada "Waves" en la que se hacen uso las funciones de seno y coseno con ondas.





En definitiva, el disco está perfectamente presentando, destacando el replayer utilizado, y la música tampoco está mal siempre y cuando te guste ese estilo. Si te ha gustado Rhythm o Trylogy deberías hacerte sin duda con este disco.

Jesús Tarela

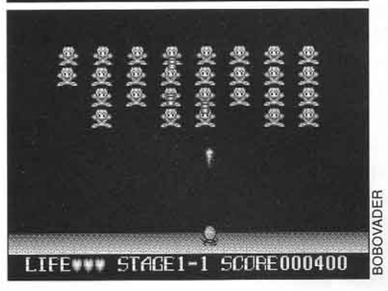
New Variety Magazine #23

Una de las principales diskmagazines japonesas

Más conocido abreviadamente como NV, esta diskmagazine es hoy en día una de las más conocidas por los usuarios nipones. Sus creadores son el grupo Syntax, que lleva trabajando para el MSX desde 1989 (igual que nosotros).



MUSICA DATA



BOBOVADER

El número que os comentamos en esta ocasión, el NV#23, corresponde al mes de diciembre de 1995, y está compuesto por un total de 3 discos.

La diskmagazine está muy bien estructurada, y es posible ejecutar cualquiera de los 3 discos directamente, ya que los tres incluyen el menú principal, eso sí, con una presentación distinta.

Una mascota (una especie de Puyo con alas que está girando continuamente) sirve para ir seleccionando los distintos menús y apartados. Al ir saltando de sección en sección, observamos como en la parte inferior del menú principal tenemos otra mascota que nos indica el disco (A, B o C) en el que se encuentra el contenido de dicha sección.

Por una parte tenemos secciones con información (con ESC salimos, F1 cambiamos el color y cursores cambiamos la música). Todo el texto está escrito en completo japonés, pero lo mejor es la gran variedad de contenidos. Por una parte tenemos las típicas colecciones de imágenes, la mayoría de muy buena calidad. También hay una sección con músicas FM en Basic, y otro apartado llamado "MuSICA DATA" en el que encontramos títulos como SONIC o SPAIN, un replayer bastante bien realizado, que cuenta además con un simpático efecto muy bien conseguido: las letras que forman el nombre SYNTAX se ponen a bailar mientras suena la música.

Otra sección la forman una serie de programas realizados en Basic. Pero también encontramos demos y juegos bastante interesantes.

Uno de los juegos incluídos es el Tank Battle, que curiosamente ya hemos comentado en el número anterior por estar incluído en el paquete Game Action Set. Otro título es el BOBOVADER, por el nombre ya os podéis hacer una idea... sí, tiene mucho parecido con el Vader español, un juego del mismo estilo pero bastante más simple que el de Daniel Zorita.

"Fabulous Vehicle" es un intento de hacer un juego de coches, porque el pixelado es tal que en algunas ocasiones hay que imaginarse donde puede estar la carretera... El único punto a su favor está en el efecto de velocidad conseguido.

Pero sin duda, el mejor juego incluido es un R.P.G. con el nombre de "Acquire" (Imamori 19/4/95). Este juego (no sé si se trata de un juego completo o de una promo, pues apenas he podido jugar) podría dar para un comentario aparte en la sección de Software.

El RPG está francamente bien, con una calidad fuera de lo normal. Los gráficos están bastante bien en general (lo poco que he visto), la música FM también, quizás solamente el movimiento resulte algo brusco. Empezamos nuestra aventura en nuestra habitación, y de allí nos llevan a una sala donde hay más gente con el mismo uniforme que nosotros (¿ninjas?). Después de la charla del jefe cogemos el barco y viajamos a una isla.... En la isla es donde se desarrolla la acción y donde empezamos a jugar. Los enemigos, como suele ocurrir en este tipo de juegos, no los vemos hasta que chocamos con ellos.

Al principio también encontraremos unas tiendas donde hacer nuestras compras, y compañeros con los que podemos hablar y conseguir información. Si alguien tiene este juego podría comentarlo en un próximo número de la revista.

Jesús Tarela

Casa: Syntax, 1995
Tipo: Diskmagazine
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: 3x2DD

ACQUIRE

ACQUIRE

ACQUIRE







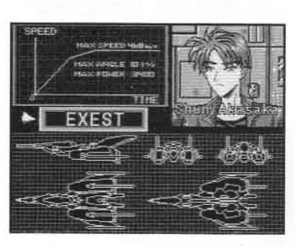
3D Car Action F-nano 2

Competición a velocidad límite

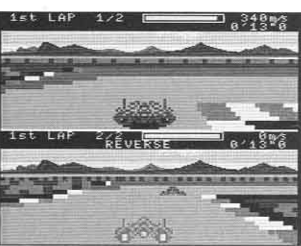
Casa: Xray, 1994
Distribuidor: Takeru
Precio: 1.500 ¥
Tipo: Carrera de coches
Música: MSX Music
Sistema: Turbo R
Formato: 1x2DD

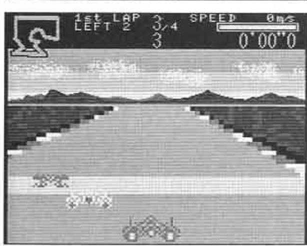
Hacía tiempo que no caía en mis manos un juego de coches. En realidad no se trata del típico juego de coches al que estamos acostumbrados, más bien se trata de vehículos futuristas que alcanzan velocidades impresionantes.

En el menú principal encontramos unas interesantes opciones: 1 Play, 4 Play y Option. Con la primera opción competimos solos, mientras que con la segunda pueden participar 2 jugadores simultáneamente, uno de ellos mediante joystick. En este modo la pantalla se divide en dos, con el inconveniente de que se hace un poco más difícil jugar. En las opciones tenemos: seleccionar el MODE (Story, Score o Time), en el primer modo empezamos a jugar en todos los circuitos, y en caso de perder sólo nos permite continuar un máximo de 3 veces. Otra opción permite seleccionar la velocidad (1-5). También podemos elegir el número de adversarios (0, 2, 4 ó 5), ver la tabla de records o acceder a un replayer de músicas y efectos.



Antes de empezar a jugar seleccionamos nuestro vehículo entre los cuatro disponibles: Exest, Beatish, Olforce y Alice. Cada uno tiene sus características, como la velocidad, máximo ángulo de giro o la potencia. También existe la posibilidad de elegir el circuito que queramos. Lo peor del juego son los gráficos, con un pixel muy grande, y hay fases en las que uno se pierde... Los sprites de los vehículos son también monocromos y bastante simples. ¿Por qué tenemos que sufrir esa exagerada pixelación de los gráficos? Para favorecer la alta velocidad, pero el Turbo R es capaz de alcanzar esa velocidad sin tener que rebajar la calidad gráfica. Para controlar el vehículo contamos con los cursores, SPACE para acelerar y GRAPH para frenar. Para ganar hay que llegar a la meta, no sin dar antes varias vueltas al circuito. Disponemos de un marcador de energía, que irá disminuyendo cada vez que nos salgamos de la pista, choquemos contra muros, etc. Para facilitar o dificultar nuestra carrera a lo largo del circuito hay dispuestas unas zonas de colores, cada una de ellas con una función. Si pasamos por encima del color azul se nos renovará la energía. Una mancha amarilla nos dará un empujón (podemos llegar a triplicar la velocidad durante unos segundos). Una mancha gris frenará el vehículo. La verde hace de trampolín, indispensable en muchas ocasiones, especialmente cuando nos encontramos con la pista cortada. La blanca es como una especie de gravilla que disminuye la energía.





Si en cualquier momento nos perdemos y circulamos en sentido contrario el ordenador nos lo indicará con la palabra "Reverse" que aparecerá en el marcador.

En general el juego está bien, resulta bastante adictivo, en parte debido a la alta velocidad conseguida. El único punto negativo está, como ya hemos dicho, en los gráficos, especialmente algunas fases resultan confusas, pero una vez que te introduces en el juego apenas te das cuenta.

Jesús Tarela

Illussions

La solución para reproducir la música MIDI del Illusion City

Casa: MGF, Near Dark
Tipo: Musical
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD
Música: MIDI/OPL4

Este disco no incluye otra cosa que música MIDI del Illusion City. El motivo de este disco nos lo explican los muchachos de MGF en un fichero incluido en el mismo disco. Por un lado, hay usuarios que tienen un sintetizador MIDI y no pueden disfrutar del sonido al no tener el Turbo GT (equipado con interface MIDI). Este programa ofrece varias posibilidades de escuchar la música MIDI del Illusion City. Una de ellas es conectando al MSX2 un dispositivo MIDI capaz de ejecutar datos MT-32, operación que se hace a través de un interface MIDI (sólo puede ser el Music Module o el FAC MIDI Interface). En el caso de que nuestro instrumento MIDI no soporte el modo MT-32, en el mismo disco explican como escribir un propio driver para solucionar este inconveniente. Y si nuestro caso es que no disponemos de ningún instrumento MIDI existe la posibilidad de reprodudir la música a través del Moonsound. Pero en este caso se necesita un segundo interface Midi y otro ordenador. Uno de ellos envía los datos a través del Music Module, el otro los recibe (a través del otro M. Module) y los reproduce a través del Moonsound con el programa MIDI.COM. Aún así la calidad no se puede comparar a la obtenida con un dispositivo MIDI MT-32, algo que he podido comprobar gracias a la cinta que me envió Jorrith Schaap de Futuredisk.

Jesús Tarela

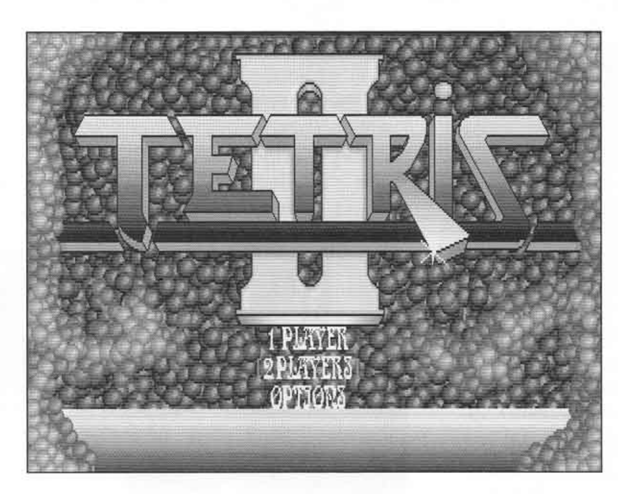


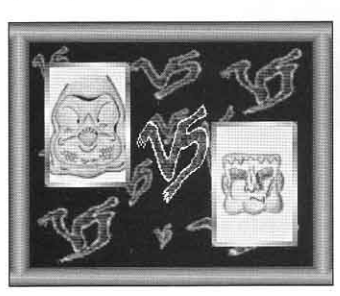
En la fotografía se observa cómo ha de realizarse la conexión para reproducir los datos MIDI a través del Moonsound. Pero ¿cuántos disponen de dos MSX2, un Moonsound y por si fuera poco dos Music Module (o FAC Midi)?

Tetris 2 Special Edition

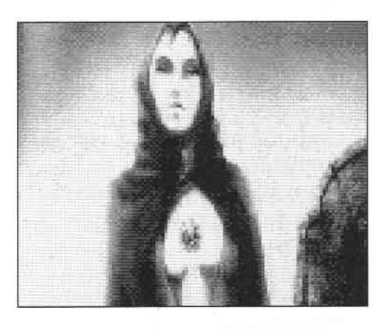
El mejor y más completo Tetris desarrollado para MSX

Esta es la primera producción del grupo italiano RAM, formado por gente y usuarios tan conocidos en Italia como ICM, y tienen su sede en Milán. Tetris II Special Edition añade varias mejoras a todas las versiones anteriores que han aparecido para nuestro sistema, y es el fruto de un año de duro trabajo llevado a cabo por un amplio equipo de profesionales, entre los que se encuentra Danilo Danisi (música), Marco Casali y Marco Rossin (programación), Gianluca Lazzari (gráficos), y Gianluigi Pizzuto (texto).





Como ya sabréis, el juego lleva distribuyéndose en nuestro país desde hace unos pocos meses. El precio es muy ajustado, 2.600 ptas, e incluye un completo manual (en inglés), caja con carátula en color, y además de los 3 discos que ocupa el juego se incluye una "llave" que va conectada al puerto del joystick y sirve de protección anticopia.





Los requerimientos mínimos son 256Kb de RAM y MSXDOS2, y se recomienda el uso de FM PAC y/o Music Module, ya que aprovecha ambos. En un principio estaba disponible para los usuarios de MSX2+ y Turbo R, aunque finalmente se optó por hacer una versión para MSX2. Por tanto, a la hora de hacer un pedido es muy importante especificar si se desea la versión MSX2 ó MSX2+/TR. La única diferencia está en el uso de screen 8 en vez de screen 12 para los gráficos.

Es importante tener el manual de instrucciones a mano y leérselo antes de empezar a jugar. En él además aparece una historia del juego. Para empezar a jugar, con el ordenador apagado conectar la llave de protección en el segundo puerto del joystick y a continuación encender el ordenador con el primer disco ya insertado en la unidad. También es posible instalar el juego en el disco duro, para ello sólo hay que crear un subdirectorio y copiar en él el contenido de los tres discos que forman el juego. Éste comienza con una demo, basta pulsar una tecla para saltarla e ir directamente a las opciones del juego. Existen dos modos de juego, para un sólo jugador, o para dos jugadores. En el primer caso debemos pasar las 30 fases distintas con las que cuenta el juego. Como ayuda nos darán una clave al final de cada fase, que podremos usar para empezar a jugar en esa fase cuando queramos.

Lo que tiene de especial el juego es la posibilidad de jugar dos personas a la vez, una contra la otra, con lo que sin duda lo hace más interesante y divertido.

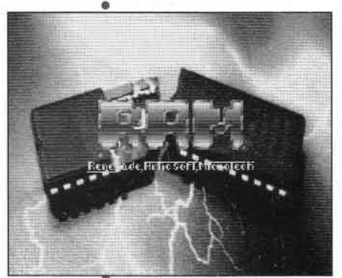
En el modo de dos jugadores podemos seleccionar nuestro personaje entre 6 que hay disponibles, esto es muy importante porque cada uno tiene una magia distinta. Con esta magia podemos hacer que nuestro contrincante pierda por muy bueno que él sea jugando, por tanto en Tetris 2 el ganador no es siempre el mejor. En el manual aparecen cada una una de las características de cada personaje y la magia que pueden usar.

Asimismo existen unas opciones para elegir la velocidad de las piezas, frecuencia con la que debe aparecer la magia, etc.

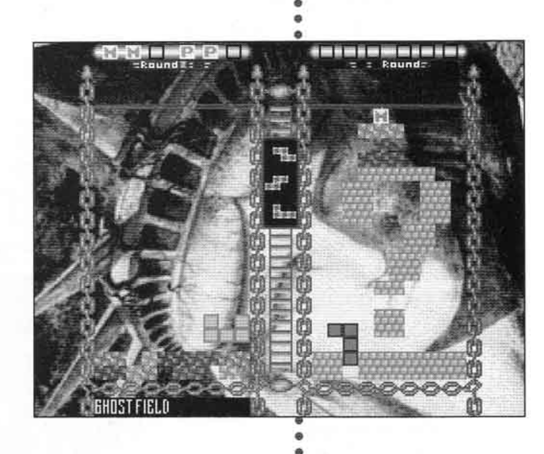
El juego está muy bien, tiene unas opciones únicas que hacen de él el mejor Tetris que existe actualmente para el sistema. Y además los gráficos (no los de la demo) están bastante bien, tanto los de las piezas como de los fondos (que están digitalizados) así como la música, cosa que no es de extrañar siendo de Danilo Danisi. Los que tengan el Covox, que no serán muchos, podrán además escuchar algunos efectos sonoros. El único inconveniente está en los requerimientos, MSXDOS2 y 256Kb de RAM puede ser demasiado para una mayoría de usuarios. Por lo demás, un juego recomendado cien por cien.

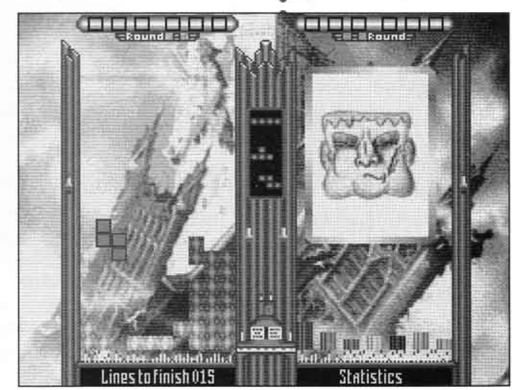
Jesús Tarela

Casa: RAM
Tipo: Habilidad
Sistema: MSX2/2+/Turbo R con MSXDOS2 y 256Kb RAM.
Música: MSX MUSIC/AUDIO
Formato: 3x2DD
Precio: 2.600 ptas
Distribución: Club Hnostar



El juego se entrega en un estuche en el que se incluyen los 3 discos del juego con etiquetas en color, manual y la llave de protección que debe conectarse en el segundo puerto del joystick.







opinión

Opiniones, críticas, reflexiones, ... Podéis enviar vuestras cartas a la dirección del Club o bien a nuestra dirección de correo electrónico: hnostar@ctv.es

Piratería y discos protegidos

José Plácido Rafanelli

Piratería

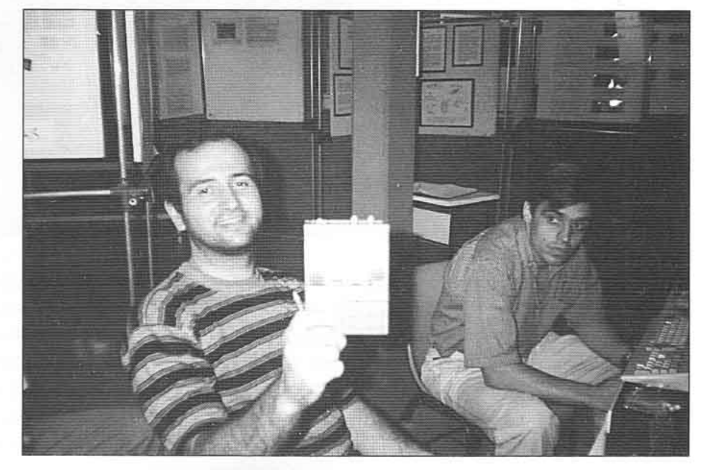
La piratería en informática siempre ha sido un tema muy polémico, pues envuelve ética, sentido común y derechos de autor; y la violación de cualquiera de ellos causa un daño a la víctima, tanto moral como económicamente. Resolví abordar el tema para intentar acabar de una vez con esa polémica y mostrar la diferencia entre la piratería "negra" y otro tipo que personalmente no considero como piratería propiamente dicha. Me refiero a aquella que envuelve apenas el cambio de *software* entre usuarios, sin ninguna pretensión lucrativa o comercial teniendo en vista apenas el intercambio de información y la cooperación mutua, además de ser un factor decisivo para mantener una línea de ordenadores, ya que cuanto más *software* esté circulando entre los usuarios, más presente y vivo estará ese ordenador.

Si consideramos "pirata" a todo aquel usuario que intercambia programas con los amigos, entonces todos somos piratas.

El disco protegido

Muchos autores utilizan el método del disco protegido para evitar que su "patrimonio intelectual" sea violado y muchas veces no se dan cuenta del terrible engaño que están cometiendo, pues este recurso no inhibe y nunca ha inhibido la piratería, al contrario, incentiva todavía más, pues al pirata profesional le gusta el desafío y cuando encuentra un disco en esas condiciones no duda en abrirlo y distribuirlo de una manera mucho más intensa que si ya estuviese desprotegido, llegando al extremo de dejar mensajes irónicos para el autor. Lamentable.

Al final, ¿dónde entra nuestro MSX en esta historia? Sucede que el MSX sea, tal vez, el sistema de ordenadores que tiene más discos protegidos en el escenario de la informática, con los más variados tipos de protección, complicando la vida del usuario común, que no puede tener ni siquiera una copia de seguridad de su programa.



José Plácido Rafanelli con el cartucho FM Tecnobytes.

> "El MSX es, tal vez, el sistema de ordenadores que tiene más discos protegidos en el escenario de la informática"

Puedo hablar del asunto con conocimiento de causa pues ya pasé por este tipo de problema cuando, tiempo atrás, decidí cambiar el formato de mis discos de 5 1/4 a 3 1/2 y me encontré con algunos programas que no conseguí transferir, aún contando con la ayuda de algunos "copiones" especiales. Ahora yo pregunto: ¿es justo haber comprado esos programas originales, haber pagado por ellos y no poder usarlos más porque cambié el formato de mis discos? La pregunta queda en el aire.

A mi modo de ver, todo pirata "despreciable" que se precie tiene un profundo conocimiento de ensamblador y de la BIOS de la máquina no tendría ninguna dificultad en copiar o abrir cualquier disco protegido ahora, véase la paradoja, ellos que son el principal motivo de las protecciones pasan por encima de ellas fácilmente y quien acaba pagando por eso somos nosotros, pobres usuarios comunes, que no tienen todo ese conocimiento y que se encuentran frente a este problema. Nuevamente, pagan justos por pecadores.

Aprovecho para dejar un mensaje a todos los autores y casas de *software* para que no tomen más esa actitud radical y equivocada cuando quieran proteger sus programas. Existen otras maneras de hacer eso de forma mucho más racional e inteligente, sin comprometer los derechos de los usuarios comunes, cuando compran un programa y pagan por él.

Lo que lleva a un usuario a adquirir un *software* original es el soporte que recibe, el manual bien hecho, una buena calidad de los disquetes, etiquetas y embalaje, eso sí lo lleva a comprar el original y no a pillar una copia del amigo más próximo. Este tipo de situación está bien ilustrada en el *software* para PC, como por ejemplo el "Windows 95" que, a pesar de costar varios cientos de dólares no tienen ningún ti-



Equipo de participantes en el pasado Encuentro Nacional de Brasilia. De izquierda a derecha (en pie): José Plácido Rafanelli, Norberto, Fábio, Marco, Leonardi, Gilberto, Edison Pires, Werner Augusto y Anderson; Agachado: André Moragas Delavy

po de protección, permite a los usuarios tener su copia de seguridad y ni por eso es pirateado de una manera desenfrenada, además Microsoft nunca se preocupó en proteger sus programas, pues supo concienciar al usuario, ofreciendo ventajas para quien compra el original. Este es el camino y tal vez este sea uno de los factores que llevaron al PC a ser un ordenador tan popular en todo el mundo y que buena parte de los productores de *software* para MSX todavía no ha descubierto.



Si consideramos "pirata" a todo aquel usuario que intercambia programas con los amigos, entonces todos somos piratas

Al tomar la actitud radical de las protecciones la mayoría de los autores tal vez ni piense en las secuelas que quedarán debido a eso, y la peor de ellas sería la imposibilidad de instalar el programa en un disco duro, llevando a muchos usuarios a desistir totalmente en la compra de uno (como en mi caso), pues cómo instalar esos programas en un disco duro ya que existe una gran cantidad de disquetes en esas condiciones y sería inconcebible tener el disco duro conteniendo sólo una parte y teniendo que dejar el resto en discos. Se que los programas más recientes pueden ser instalados en disco duro, a pesar de estar protegidos, pero eso no cambia nada la situación, pues todavía será necesaria la presencia del disco original en la unidad de disco y cualquier problema en ese disco también dejará al usuario sin poder usar el *software*, de la misma manera que en los otros casos. Eso, sin contar que continuaría el inconveniente de usar disquetes, no restringiendo el uso apenas al disco duro, que sería el principal motivo de la compra de ese periférico.

Otro problema grave que ocurre es cuando el disquete sufre algún tipo de daño y pierde todo su contenido, dejando al usuario en una situación desesperante, pues no tenía una copia de seguridad , y cuando intenta contactar con el autor descubre que infelizmente una gran parte de ellos ya ni siquiera programa para el MSX, ya dejó el sistema o simplemente no hace caso del usuario, que se siente abandonado y desconsiderado, que en los casos más graves hasta abandona el ordenador.

Me gustaría dejar claro que estoy totalmente en contra de cualquier acto de piratería y el objetivo de este artículo no es proteger a nadie y mucho menos el incentivar la piratería de ninguna forma, sólo intento hacer patente un problema serio que afecta a la gran mayoría de los usuarios comunes, que son el principal pilar de sustento responsable para la continuidad de nuestro estimado MSX.

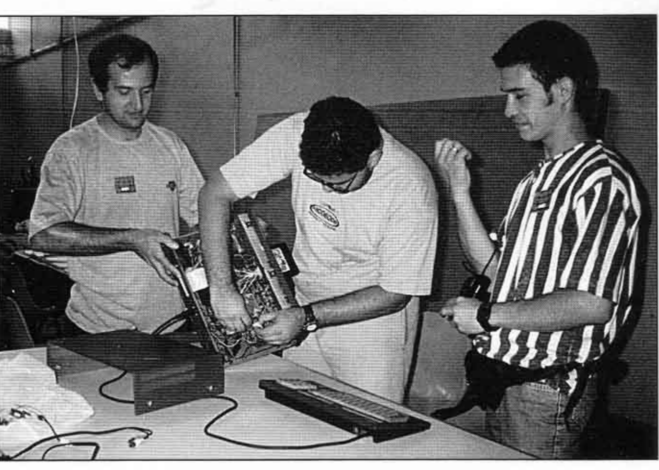
Contra el "espiritismo"

Diego Millán

Cuando leo una información que sé parcial, me enfado. Eso ocurrió cuando leí —siempre me gusta contrastar otras opiniones con la mía— un artículo de Don Javier Dorado en esta misma revista.

En el artículo que en estas mismas páginas don Javier tituló «¿"MSX Spirit" es lo mismo que "Espíritu del MSX"?» , me hizo sospechar una crítica a cierta revista. Bueno, la crítica es sana siempre que esté bien hecha y permita una mejora. Pero Don Javier, quizás arrastrado por su bien conocida defensa del MSX (que seguramente muchos compartimos) no sólo no hizo tal cosa sino que se dejó llevar por ciertos puntos negativos (por llamarlos de alguna manera) que la revista MSX Spirit podía tener, a su modo de ver, en su último número.

Pasemos a los hechos. Don Javier habló de la editorial y de otro artículo llamado "El estancamiento del MSX". Y es en estos dos en los que se basa para tachar una revista completa, con todos sus redactores, con todos sus colaboradores.



Leonardi, un experto en informática, haciendo los últimos ajustes en su MSX2+ Expert con FM Pac. Están a su lado José rafanelli y Paulo Barbara

"...más que meterme, voy a entrar a saco." Nada, a saco pues... En la Editorial, si alguno tiene el número cinco y último de la mencionada revista que lo saque y lo lea, no aparece mención alguna a ninguna de las siguientes citas de Don Javier:

- "En el MSX queda muy poco espíritu MSX entendiendo éste como el estilo japonés".
- "Hay máquinas mucho más potentes que el MSX".
- "Todo lo bueno ha quedado atrás".
- "Al MSX no le queda futuro".

Si alguien ha encontrado algo de esto en la Editorial, quizás esté leyendo otra revista. Por contra, sí aparecen en el otro artículo, del mismo autor, el redactor "jefe" de la revista. En dicho artículo, "El estancamiento del MSX", englobado en la sección de opinión, al igual que el artículo de Don Javier en esta revista, sí habla de todo eso.

De aquí que yo le responda también en opinión. Pero no acuso a Hnostar de ser parcial, he aquí la diferencia ¿Es culpable una revista de ser plural en las opiniones de sus colaboradores y de sus redactores? Los puntos mencionados son claramente discutibles, eso es lo adecuado ahora en nuestro sistema. Y hace bien Don Javier Dorado en rebatirlos en su artículo.

Pero, ¿por qué lee cosas donde no las hay? Yerra al tratar de globalizar, al tratar de extrapolar esos comentarios a *toda* la revista. Se puede criticar por muchas cosas a MSX Spirit, igual que a cualquier otra revista del sistema (por ejemplo, a la misma Hnostar) pero cuando se critica hay que ser objetivo o al menos de tratar de tener la mayor visión del asunto. ¿Por qué digo esto? Porque parece que Don Javier sólo leyó ese artículo. Porque parece que Don Javier encasilló al redactor jefe. Tanto así que me parece debía creer que cosa que escribiera, ataque al



Pero no acuso a Hnostar de ser parcial, he aquí la diferencia. ¿Es culpable una revista de ser plural en las opiniones de sus colaboradores y de sus redactores?



MSX que se producía. Porque parece que no leyó ningún otro. ¿Por qué no mencionó que los otros, los directores, seguían con el MSX?

¿Por que no mencionó que en otro artículo, previo a aquel, se expone otra visión totalmente distinta de la que el redactor jefe expuso, desde su opinión particular? Por cierto, era de un redactor, luego no puede decir que era ajeno a la revista.

Espero una disculpa o, al menos, una rectificación de lo que dijo, o puede ser que, quizás, el último mohicano se extinga porque no sepa ver más que enemigos...

mercadillo del usuario

VENDO cartucho Music Module en perfecto estado, con embalaje original y su correspondiente manual. Los interesados contactar con:
Daniel Briñas
C/. Blas de Otero, 13 4°C
48014 Bilbao

VENDO teclado maestro para Music Module de 5 1/2 octavas, con cable largo para conectar al cartucho. Precio a convenir. Interesados preguntar por Raúl en el teléfono (91) 711 21 69.

BUSCO programador que esté dispuesto a realizar juegos para MSX. Yo me ocuparía de los gráficos. Contactar con Paco Santos en el tel. (93) 388 29 16

BUSCO ordenador MSX2+ en buen estado de conservación. Interesados contactar con José Mª Díaz. Tel. (95) 476 91 34

COMPRO cartucho SD-Snatcher y Parodius. Además intercambio algunos cartuchos. Paco Vera, tel. (93) 783 48 58

VENDO más de 2000 discos de MSX con los títulos más deseados recopilados desde el inicio del MSX hasta la fecha. Todo por 15.000 ptas más gastos de envío.
También vendo impresora Star LC-100 color nueva (100% compatible con MSX), con embalaje original y cargas de tinta, por 14.000 ptas.
Oscar Salgado Sugrañes
c/.Florenci Vives, 2-8°1ª
43002 Tarragona
Tel. (977) 22 66 38
(noches)

DESEO contactar con demás usuarios de MSX. Interesados escribir a:
Iván Sandoval
c/. Alfonso Sala,145, 2-1
08202 Sabadell
(Barcelona)

COMPRO unidad de disco externa de doble cara y con controladora o cambio por expansor de slots de Leonardo Padial.
Contactar con:
Paco (hijo).
Tel. (96) 238 61 71

BUSCAMOS grafista para realizar todo tipo de programas. No importa que trabaje desde otro tipo de ordenador ya que podemos traspasar los gráficos a MSX.
Cibertouch
Apartado de Correos 145
46870 Ontinyent
(Valencia)
Tel. (96) 238 61 71. Preguntar por Paco (hijo).

VENDO MSX2 Sony F9S por 9.000 ptas. Disquetera HBD-30W más controladora por 8.000 ptas. Track-ball (bola gráfica) por 4.000 ptas. Impresora NMS1431 por 9.000 ptas. Ratón Sony por 4.000 ptas. También vendo Play Station. Además compro cartucho Kings Valley I, controladora IDE o SCSI y disco duro de más de 200Mb. Interesados, contactar con:
José López González
c/.Mas Canals, 22- 1°2ª
08208 Sabadell
(Barcelona)

VENDO MSX2+ Sanyo con 2 unidades de disco y 512Kb RAM, en perfecto estado, por 65.000 ptas., Music Module por 10.000 ptas, MegaSCSI 256Kb por 25.000 ptas (incluyo cable para Zip).
Eloi Solá
Apdo. de Correos 14
25730 Artesa de Segre
(Lleida)
Tel. (973) 40 01 25

VENDO MSX Turbo R ST con las teclas F1, F2, F3 y CAPS estropeadas, con juegos, cable impresora, y altavoces stereo de 25w para ordenador.
Iván Sandoval
c/. Alfonso Sala,145, 2-1
08202 Sabadell
(Barcelona)

COMPRO MSX2 NMS8280, preferiblemente modificado a MSX2+ o con dos unidades de disco. También compraría cartuchos, revistas, juegos originales en disco, y CDs de música MSX. Asimismo, vendo ordenador MSX2 Sony F9S por 10.000 ptas. o cambio por material MSX.
Antonio Pineda
Fragata Cataluña
31ª Escuadrilla
15490 Ferrol Naval
(La Coruña)
Tel. (909) 84 17 47

VENDO MSX2 NMS8250, más revistas, disquetes, libros y cartuchos, por 20.000 ptas. Gastos de envío no incluidos. Negociables.
Pedro Benítez.
Tel. (93) 796 05 37

VENDO cartucho Metal Gear sin caja ni instrucciones a 1900 ptas. Diversos libros fotocopiados y encuadernados: programación del Z80 (1.600) y Manual Técnico del Z80 en inglés (1.000). También diccionario práctico japonés-español por 6.000 ptas. Libro "kanji, la escritura japonesa" de A.Torres por 1.500 ptas. Joystick Supercharger con 2 botones y 3 opciones por 1.900 ptas. Diversas cintas de MSX1 a 125 ptas c/u., revistas Input MSX (números 18, 20 y 22) a 175 ptas c/u.
Juan C. Martín Lanzas
Apartado 486
29740 Torre del Mar
(Málaga)
Tel. (95) 254 48 05
(de 16 a 20h).

VENDO MSX2 Sony HB-F700S, 256Kb RAM, con slots estropeados, unidad de alta densidad acoplada en el exterior, ratón, manuales, embalaje original, cable A/V, todo por 9.000 ptas. más gastos de envío.
Juan C. Martín Lanzas
Tel. (95) 254 48 05
(de 16 a 20h).

VENDO expansor de 8 slots de L.Padial.
Santiago Herrero
c/. La Trampa, 16
40250 Mozoncillo
(Segovia)
Tel. (921) 57 70 18

VENDO MSX2 Mitsubishi ML-G3 con 256Kb RAM, disquetera y SCC. Contactar con Maxi, en el tel. (929) 51 77 99

COMPRO cartuchos de MSX. Iñigo Beain
c/.Guipúzkoa, 8 - 2ºD
48901 Barakaldo
(Vizcaya)
(94) 437 89 62
saavedra@lander.es

COMPRO FM PAC.
Fco. José Suárez Hdez.
Interesados llamar al:
Tel. (922) 63 76 97

VENDO MSX TurboR GT (con unidad interna de PC adaptada), GFX9000, Moonsound, tableta gráfica NMS1150, Megaram brasileña de 256Kb. Todo el lote por 185.000 ptas. O cambio por MSX2+ con 256/512Kb más 135.000 ptas. Isaías. Tel. (95) 265 21 18

VENDO ampliaciones de memoria externas de 1Mb RAM por 10.000 ptas. Angel Cullá.
aculla@ctv.es

VENDO MSX2 Sony F9S por 5000 ptas.
Macross@arrakis.es

Nostálgico **COMPRA** antiguos cartuchos MegaRom para MSX1. Especialmente interesado en Nemesis I, II y III, Salamander, etc.
UNIX@vsicilia.tel.uva.es

I SELL original software made in Netherland. Big discount on big order. Please write me:
MD4191@MCLINK.IT

VENDO o cambio cartuchos para MSX2, Salamander y Vampire Killer.
efren@arrakis.es

WANTED: MSX Turbo R GT for a good price.
Mail me at:
J.A.Schaap@let.rug.nl

COMPRO, CAMBIO, VENDO programas y hardware para MSX y MSX2.
Juan Ramiro Ruiz
A55187@gaviota.ceit.es

¿Hay alguien **INTERESADO** en adquirir un MSX 64Kb. V-20 o juegos en cinta y cartucho de este ordenador? Si alguien está interesado enviar email a:
jcurto@tinet.fut.es

INTERESADO en conseguir ficheros para el emulador fMSX para PC. Necesitaría .ROM ó .DSK. Ofrezco más de 50 de ellos: Xak2, Xak3, Aleste 2, Nemesis 3, etc. Contactar con:
J. José Ferrés
i42fesej@uco.es

VENDO ordenador MSX2 modelo NMS 8250, dos disqueteras internas de doble cara (la B un poco fastidiada), revisado hace poco. Muy buen estado. 20.000 ptas. negociables.
Tel. (95) 5715366 de Sevilla. Preguntar por Jorge. O bien enviar email a:
jorge.torres@cs.us.es

VENDO ordenador Sony MSX2 HB F700. Regalo monitor ámbar y programas.
Juan Ginart
jginart@strogoff.adi.uam.es

CAMBIO tarjeta de sonido Sound Blaster 16 con manuales, disquetes originales de instalación y caja en perfecto estado, por MSX2 con unidad de disco. O bien cambio tarjeta gráfica Number 9 con 2Mb de VRAM, y acelerador de Windows con manuales y disquetes de instalación, todo en perfecto en estado, por MSX2 con unidad de disco. J. José Ferrés
i42fesej@uco.es

VENDO controladora de disquetes DD/DS ML-30FD más caja para 2 disqueteras con fuente conmutada 5V/12V, más disquetera DD/DS. Todo ello de Mitsubishi, en color negro y funcionando perfectamente. 11.000 ptas. negociables, o cambio por hardware MSX.
Nacho Cabrera
macross@arrakis.es
También podéis contactar con el club MSX Power Replay, en el tel. (91)4638324.

COMPRO cartuchos de MSX, RS-232C, un HD SCSI de unos 80 megas y en especial estos cartuchos: Firebird, Parodius, Kings Valley I, Game Master 2 y King Kong 2.
Contactar con:
Antxico Gorjón.
antxiko@arrakis.es
FidoNet: 2:344/102.69

VENDO diverso material MSX, incluido un MSX2 Sony G900P, modelo profesional para edición de vídeo, con unidad Videotizer. Escribir a:
Alberto Valverde
alva@clinet.fi

EL CLUB INFORMA

Presentación de nuevo logotipo

Seguramente durante las últimas semanas muchos ya habréis notado que estamos usando un nuevo logo. Éste, sin embargo, no viene a sustituir al anterior, ya que con esta nueva imagen pensamos diferenciar la parte de distribución de soft y hardware del resto de actividades del Club. Así, veréis este nuevo logotipo en el software que nosotros produzcamos o distribuyamos, tal es el caso de Pentaro Odyssey ó Unreal World 2 Promo.

Devuelta la última producción de interfaces ATA-IDE

A pesar de lo anunciado y prometido, hasta finales de mayo no llegaron hasta nosotros la última producción del IDE Interface, si bien el paquete tardó un mes exacto en llegar a su destino. Nuestra primera sorpresa fue cuando vimos que el IDE venía sin la caja de cartucho. La respuesta de Sunrise Swiss fue que la persona encargada de hacer el agujero a las cajas las enviaría al cabo de una semana. Nuestra segunda sorpresa fue comprobar que ninguno de los interfaces funcionaban. Mientras aguardábamos la respuesta de Sunrise Swiss comprobamos que esta nueva serie venía con una resistencia, a diferencia del modelo anterior que venía sin ella. Sospechamos que ese podría ser el problema, así que quitamos dicha resistencia a uno de los interfaces. Nuestras sospechas resultaron ser ciertas, el IDE funcionó, sin embargo poco después nos dimos cuenta de otro problema más: no deja formatear ningún disco, y lo peor de todo es que incluso borra las particiones de un disco duro previamente formateado (con el primer modelo del IDE). Curiosamente preguntamos a Stichting Sunrise si ellos tenían el mismo problema con sus interfaces (habían comprado el 50% restante de la producción) y su respuesta fue que ellos no habían detectado nada y que no sabían nada de ese tema... Desde el primer momento intentamos contactar con Henrik Gilvad, sin conseguirlo, hasta afortunadamente una semana después. Él nos confirmó también nuestra sospecha. Según Henrik, dicha resistencia no debería haber sido soldada. Aún así queda por resolver el problema de formateo, se baraja la posibilidad de que uno de los integrados esté mal. Al cabo de unos días Henrik recibió, a través de Sunrise Swiss, uno de estos interfaces, con lo que podrá hacer todas las comprobaciones y averiguar donde reside el problema. Semanas después, y a base de mucho insistir, acordamos devolver todos los interfaces a Sunrise Swiss. Así pues, la situación actual, a finales de Junio, es que todavía no sabemos dónde está el problema y cuando nos enviarán unos interfaces en condiciones. Un problema bastante serio, pues nosotros pagamos por adelantado el material, y el tema se está llevando con demasiada calma. Posteriormente, a través de Internet nos enteramos de algunos holandeses que tenían más o menos el mismo problema, lo que significa que Stichting Sunrise ha estado vendiendo los interfaces a pesar de que nosotros les advertimos de que no estaban en condiciones.

Por otra parte, Henrik Gilvad nos comentó que está desarrollando una nueva BIOS y FDISK para el interface, lo que permitirá usar discos duros más antiguos.

Recogida de Moonsounds

Como ya os hemos comentado en el pasado número en esta misma sección, la última producción de Moonsounds salieron defectuosos. Ésto sólo lo notarán algunos usuarios, ya que depende del modelo de ordenador donde se pruebe. Nosotros comunicamos nuestra queja y pedimos una solución. Pues bien, después de varios meses nos dicen que debemos enviar los Moonsounds a Francia, donde Martial Benoit reemplazará el chip defectuoso por el correcto. Así pues, todos los usuarios de esta serie de Moonsounds (la última) deberíais enviárnoslo para su reparación, pero antes de hacerlo hablar con nosotros. No queremos que tengáis que estar sin el cartucho demasiado tiempo, como mucho 15-20 días.

Graphics 9000

A pesar de lo prometido, pasaron los meses y no recibimos ningún Graphics9000, si bien todo indica que los recibiremos en breve. Lamentamos comunicar que Sunrise Hardware Service agotó todos los cartuchos que tenía disponibles para instalar el PowerBasic del GFX000 en MSX2. Éste sólo es posible cargarlo desde ROM, no desde disquete como se hace con el TurboR. Sunrise Hardware Service sin embargo vende la ROM para instalar, por ejemplo, fácilmente en el Music Module o en otro cartucho.

Material de Japón

Como algunos ya sabréis, estamos consiguiendo algunas cosas de Japón, muchas de ellas de segunda mano. Hasta ahora hemos conseguido un par de MSX Turbo R, un MSX2+ Sony, alguna que otra pieza de recambio, CDs de música, juegos (varios Snatcher, SD Snatcher, Solid Snake, YS III, ...), y seguiremos intentando conseguir algunas cosas que nos pidáis, siempre y cuando sea posible. Muchas cosas las conseguimos gracias a nuestros intercambios con japoneses, así ellos están consiguiendo material europeo y nosotros material japonés. Ahora mismo estamos pendientes de recibir el Moon Light Saga, que tiene un precio de 3.000 ¥ más gastos de envío. Pero también hemos visto algunas cosas muy interesantes que esperamos comentarlas en el próximo número.

Retrasos inesperados

El retraso de la presente revista se debe a la falta de tiempo, ya que sólo contamos con el tiempo libre de alguna tarde y el de los fines de semana para atender todas las actividades del Club. Precisamente esta última temporada no ha sido nada buena, en cuanto a disponibilidad de tiempo libre se refiere (cuando lo teníamos sin embargo no teníamos material para trabajar sobre la revista), e incluso muchos habéis visto que nuestra página Web lleva sin actualizar más de dos meses, cuando antes solíamos actualizarla cada diez días. A pesar de ello, nuestra página ya ha sido consultada más de cuatro mil veces por usuarios de todo el mundo.

El poco tiempo disponible además lo gastamos en contestar los mensajes recibidos vía Internet. Para que os hagáis una idea, en lo que va de año llevamos manejado unos 3.500 emails. En contra, decrece muchísimo el número de cartas que recibimos por correo con respecto a otros años (eso, por una parte, es un alivio para nosotros), mientras que el número de llamadas recibidas por teléfono se mantiene. En lo que va de año llevamos recibidas más de 300 llamadas, no son muchísimas pero tampoco pocas teniendo en cuenta el horario muy restringido que tenemos (noches o fines de semana). Esto demuestra que el interés que hay por el MSX sigue vivo, quizás en menor medida con respecto a hace unos años, pero lo importante es que la gente siga colaborando y manteniendo el contacto con el resto de usuarios de su mismo ordenador.

Hablando de colaboraciones, nos gustaría que colaboraseis un poco más, pues cada vez recibimos menos artículos y nosotros nos tenemos que encargar de prácticamente toda la redacción. Os recordamos que la revista la hacemos entre todos. Por ejemplo, necesitamos que alguien se encargue de coordinar la sección From Internet, en la que entraría las noticias que se leen en Internet, direcciones y lugares de interés, proyectos, etc. Debe ser alguien que frecuente bastante la red, y se trataría de que hiciese una recopilación de todo lo interesante, para posteriormente incluirlo en la revista. Si alguien está interesado que nos envíe un email.

Para terminar, agradecemos la paciencia que tenéis algunos a la hora de esperar por algunos pedidos. Cuando éstos no dependen directamente de nosotros, como expansores de slots, interface IDE, Moonsound,... apenas podemos evitar que tengáis que esperar tanto tiempo. No conocemos a un sólo productor de hardware que sea serio en este aspecto. En el caso de los expansores de slots de CIEL hemos tenido que llegar a cancelar nuestro pedido ante la falta de atención y de servicio por parte del Sr. Ademir. Ojalá esta situación cambie pronto.



MSX
Rabobank
CLUB VAN ZES



OSAKA
Fotografía: Satoshi Abe
尼崎市立産業郷土会館
乗入禁止
STAFF
ESE SEMINAR 97
MSX
japón
ESE SEMINAR